ДЮНА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИМПЕРИИ



ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

СОЗДАТЕЛИ

Главный дизайнер
НЕЙТАН ДАУДЕЛЛ

Авторы текста
САЙМОН БЕРМАН
ДЖЕЙСОН ДЮРАЛЛ
ХЕЛЕНА НЭШ
РИЧАРД ОГУСТ
ЭНДРЮ ПЕРЕГРИН
ХИЛАРИ СКЛАР
КРИС СПАЙВИ
МАРИ ТОКУДА
РЕЙЧЕЛ УИЛКИНСОН
БЕН УОЭРНЕР
ХАЛДУН ХЕЛИЛ
БАНАНА ЧЕН

Литературный редактор
ДЖЕЙСОН ДЮРАЛЛ

Редакторы и корректоры
КЕЙТ ГАРРЕТ
ТИМ ГРЕЙ

Художник-оформитель
КРИС ВЕББ

Художественный редактор
КАТЯ ТОМАС

Оформление обложки
БАСТИЕН ЛЕКУФФ-ДЕХАРМ

Иллюстрации
ИМАД АВАН
ЭРЕН АРИК
МИТЧ АСЕЛТИН
АВИШЕК БЕНДЖЕРИ
КРИС ВЕББ
АМИР ЗАНД
ЛИ-СИН ЙИН
РАМАЗАН КАЗАЛИЕВ
БУРАН КИРК
КАРМЕН КОРНЕТ
ЛУИ МАРЬОН
ВАДИМ САДОВСКИ
МИХАИЛ СПИЛ-ХОФТЕР
ЯНОШ ТОКИТЫ
МАРЧИН ТОМАЛАК
ВИКТОР ХЬЮГО ХАРМАТЮК

Руководитель проекта
ЭНДРЮ ПЕРЕГРИН

Бренд-менеджмент
GENUINE ENTERTAINMENT
В ЛИЦЕ ДЖО ЛЕФАВИ

Технические консультанты
БРАЙАН ГЕРБЕРТ
КИМБЕРЛИ ГЕРБЕРТ
БАЙРОН МЕРРИТТ
КЕВИН ДЖ. АНДЕРСОН
КОМАНДА «THE HERBERT PROPERTIES»

Главный художественный руководитель
КРИС БЁРЧ

Главный исполнительный руководитель
РИТА БЁРЧ

Директор-распорядитель
КЭМЕРОН ДИКС

Глава отдела разработки ролевых игр
СЭМ ВЕББ

Руководитель творческого коллектива
ДЖОН ВЕББ

Руководитель отдела продаж
УИЛЛ СОБЕЛ

Менеджер по логистике
ПИТЕР ГРОЧУЛЬСКИ

Видеопродюсер
СТИВ ДАЛДРИ

Менеджер по работе с клиентами
ЛЛОЙД ГАЙАН

Офис-менеджер
ШОН ХОКИНГ

Менеджер интернет-магазина
КАЙЛ ШЕФЕРД

Бухгалтер

Тестировщики
ИЭН БЕЛЛ
ДЖОНО ГРИН
СТИВ ЗАККАРДИ
ДЖАЙЛЗ НЕВИЛЛ
МАРНИ МАРОЭС
ЛИА САЙМ
ААРОН СИЛЬВЕРМЕН
АНАНД СИНХА
ДЖЕН ПАРР
ЭМИ УИЛЬЯМС
ЧАРЛЬЗ ФЕРГЮСОН
СЕТ ХАРТЛИ
ДАНИЭЛЬ ХЕНДРИКС
ДЖЕЙМС ХОЛМАН
РОДЖЕР ЭЛЛИНГЕМ

КОЛЛЕКТИВ «THE WRECKING CREW»:
ЛУИ ГАРСИА
ГАРРЕТТ КРОУ
ДЖОШ МАКСВЕЛЛ
ДЭЙВ МАРТИН
СТИВ МИЛЛИФОНТ
КИГАН САЛЛИВАН
МАЙК ХЕЙЕС
БРЕНДОН ХЕСТОН

Огромное спасибо всем, кто присоединился к закрытому бета-тесту и внёс свой вклад в разработку игры, поделившись своими идеями и впечатлениями.

Благодарности
GALE FORCE NINE
В ЛИЦЕ ЖАНА-ПОЛЯ БРИСИГОТТИ
И ПИТЕРА СИМУНОВИЧА

КОМАНДЕ «THE HERBERT PROPERTIES» В ЛИЦЕ БРАЙАНА ГЕРБЕРТА И КЕВИНА ДЖ. АНДЕРСОНА

А также нашим чудесным партнёрам из компании «Legendary» и необычайно талантливым кинематографистам, без которых эта игра не появилась бы на свет.

Посвящается создателю «Дюны» Фрэнку Герберту, чей необыкновенный творческий талант и сила воображения

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1
ВВЕДЕНИЕ 1
Краткое описание глав 4
Исторические эпохи 10
Пример игрового процесса 12

ГЛАВА 2
ОБИТАЕМЫЙ КОСМОС 15
История человечества 16
Хронология истории человечества 26
Панорама Империи 28
Технологии 33
Великие школы 34
Религия и вера 35
Ландсраад 37
Благородные дома Империи 40
КООАМ 43
Космическая гильдия 47
Орден ментатов 51
Бене Гессерит 55
Сукксая медицинская школа 59
Бене Тлейлакс 61
Мастера меча школы Гиназ 62
Планеты Империи 64

ГЛАВА 3
СОЗДАНИЕ ДОМА 85
Статус дома 86
Профили 87
Родовая планета 91
Флаг и герб 91
Доминанты дома 91
Должности 92
Враги 96

ГЛАВА 4
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 99
Характеристики 102
Пошаговое создание персонажа 108
  Концепция 109
  Архетип 113
  Навыки 119
  Специализации 119
  Таланты 120
  Стимулы и убеждения 120
  Активы 122
  Последние штрихи 123
  Кара Молай 125
Таланты 126
Эскиз персонажа 132
Помощники 136
Развитие персонажа 138

ГЛАВА 5
ПРАВИЛА 141
Краткий обзор 142
Сцены и доминанты 143
Проверки навыков 145
Импульс 151
Затруднения 153
Угроза 155
Решимость 157
Состязание 158
Длительные задачи 159

ГЛАВА 6
КОНФЛИКТ 161
Природа конфликта 162
Основные элементы 164
Действия 166
Формы конфликта 171
  Дуэль 171
  Сражение 174
  Шпионаж 177
  Война 180
  Интрига 184

ГЛАВА 7
АКТИВЫ 189
Инструменты и ресурсы 190
Список активов 193
  Личные активы 194
  Военные активы 200
  Шпионские активы 206
  Политические активы 211

ГЛАВА 8
ВЕДУЩИЙ 217
В чём задача ведущего? 218
Короткая игра или длинная кампания 219
Создание приключения 221
Подготовка к игре 224
Ведение игры 226
Доверие и уровень комфорта игроков 232
Создание игры во вселенной «Дюны» 233

ГЛАВА 9
СОЮЗНИКИ И ВРАГИ 239
Персонажи ведущего 240
Дом Атрейдесов 241
  Герцог Лето Атрейдес 242
  Леди Джессика 243
  Пол Атрейдес 244
  Гурни Халлек 246
  Суфир Хават 247
  Дункан Айдахо 248
  Доктор Веллингтон Юэ 249
Дом Харконненов 250
  Владимир Харконнен 251
  Питер де Фриз 252
  Фейд-Раута 253
  Глоссу «Зверь» Раббан 254
Дом Коррино 255
  Падишах-Император Шаддам IV 256
  Принцесса Ирулан 257
  Гайя-Елена Мохийам 258
  Граф Хазимир Фенринг 259
Фримены 260
  Стилгар 260
  Чани Кайнс 261
  Льет Кайнс 262
Создание персонажей ведущего 263
Шаблоны персонажей ведущего 269
Другие дома 296

ГЛАВА 10
СБОРЩИКИ ПРЯНОСТИ 307
Краткое описание 308
Акт I: «Беда» 309
Акт II: «Авария» 312
Акт III: «Альберих» 315
Итоги 319

ПРИЛОЖЕНИЯ 321
Лист благородного дома 322
Лист персонажа 323
Таблицы 324
Алфавитный указатель 328

Глава 1
Введение

И вот настал день, когда Арракис стал как бы ступицей в колесе Вселенной, и колесо то было готово повернуться.

Принцесса Ирулан, «Арракис Пробуждающийся»



Точка отсчёта в нашей истории – год 10 191 по имперскому летоисчислению. Человечество, расселившееся по всей Вселенной и освоившее тысячи планет, переживает эпоху феодальной политики, смертоносных убийц и непрекращающейся борьбы за власть. Книга правил, которую вы держите в руках, позволит вам и вашим друзьям отправиться в приключения по бескрайней Империи, примерив на себя роль подданных одного из благородных домов, прокладывающих путь сквозь лабиринты интриг.

К тому времени, которое описывается в книге, человечество не просто развилось – оно эволюционировало. Существуют люди, мозг которых подобен компьютеру. Они способны хранить и обрабатывать огромные массивы информации прямо у себя в голове. Другие развили невероятную степень контроля над каждым мускулом и нервом своего тела и разработали особый боевой стиль, делающий их смертельно опасными. Третьи довели до совершенства наблюдательность и умение прогнозировать события. Их способности граничат с даром предвидения, и за это их нередко называют «ведьмами».

Но всё это меркнет, когда кто-то говорит: «пряность».

Без этой субстанции Империя – ничто. Всё вращается вокруг пряности. Без неё хайлайнеры Космической гильдии не смогут в мгновение ока пересекать бескрайние пространства. Без неё многие люди в Империи лишатся своих уникальных способностей, на которых держится их власть. Даже для самого заурядного жителя Империи пряность бесценна, поскольку она продлевает жизнь, порой удваивая её продолжительность, а ради того, чтобы отсрочить смерть, человек готов на многое.

При этом пряность можно найти лишь на одной-единственной планете во всей Вселенной – на Арракисе. Это враждебный человеку мир, покрытый бескрайними пустынями, в которых бушуют песчаные бури и обитают гигантские черви. Испокон веков ни капли дождя не падало на поверхность Арракиса. Фримены, коренные жители этого мира, называют его Дюной.

Мир «Дюны» сложен и притягателен. Воспользовавшись этой книгой правил, вы устроите политическую игру с самим Императором, будете управлять благородным домом и сражаться на дуэлях, словно самый настоящий аристократ. Здесь вы найдёте объяснение того, что такое ролевая игра и как в неё играть, описание тех реалий жизни в Империи, с которыми будут сталкиваться персонажи, правила игровой механики, которые вам понадобятся, и даже целый сценарий готового приключения, чтобы сразу приступить к делу.

Если вы раньше никогда не играли в ролевые игры, не беспокойтесь: прочитав эту книгу, вы получите достаточное представление о том, что и как делать. Кроме того, продавец в магазине, где вы её приобрели, наверняка ответит на некоторые ваши вопросы и, вероятно, подскажет, где найти других игроков. В интернете также есть немало ресурсов, посвящённых ролевым играм, и сообществ, объединяющих игроков.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Если вы новичок в настольных ролевых играх, то, вероятно, держите сейчас в руках эту роскошную толстую книгу и гадаете: сколько же придётся прочитать, прежде чем начать игру? Хороший вопрос. Объём книги с первого взгляда может несколько обескуражить. Но на самом деле всё не так сложно, как кажется. Большая часть информации на этих страницах – это подсказки, рекомендации и примеры, а также описание мира, в котором происходит действие игры, а вовсе не сложные правила, которые надо выучить наизусть. В разделе «Что такое ролевая игра?» на стр. 6 вы можете прочитать обо всём более подробно.

Так зачем всё-таки нужна такая толстая книга? Краткие руководства и готовые приключения хороши, чтобы начать, но ролевая игра – это в первую очередь возможность самому рассказать историю, в которой главными героями станут персонажи, созданные вами и вашими друзьями. Эта книга правил позволяет разрабатывать невероятные и уникальные приключения в мире «Дюны». В ней собрано всё, что может потребоваться, независимо от того, куда заведёт персонажей фантазия игроков. Книга касается самых разных вопросов, и мы надеемся, что вам будет интересно её читать. Сделайте первый шаг, и мы поможем вам погрузиться в мир пустынной планеты Арракис.

ЕСЛИ ВЫ УЖЕ ЗНАКОМЫ С СИСТЕМОЙ 2D20

Если вам доводилось играть в такие игры, как «Звёздный путь. Приключения в космосе», Conan, Infinity, Homeworld или в любую другую, использующую систему 2d20, то вам уже известны основные принципы. Кроме того, вы наверняка знаете, что эта система адаптируется авторами к каждой конкретной игре, чтобы лучше соответствовать ей по стилю и духу. В этом случае вам, вероятно, будет интересно, какие же изменения были внесены в правила для «Дюны»?



В игре «Дюна: Приключения в Империи» основа системы 2d20 остаётся неизменной. Игроки бросают две двадцатигранные кости и должны получить результат меньший или равный порогу успеха. У них есть возможность повлиять на результат, воспользовавшись своими специализациями, очками Импульса, Угрозы или Решимости. Чтобы вычислить порог успеха, игроки суммируют значения стимулов и навыков своих персонажей. Самым важным стимулам персонажей соответствуют определённые убеждения, так что при броске важно не только то, добился ли персонаж успеха, но и то, чем он руководствовался, совершая действие.

В этой игре используются только двадцатигранные кости (d20) и не требуются шестигранные (d6).

Краткое описание глав



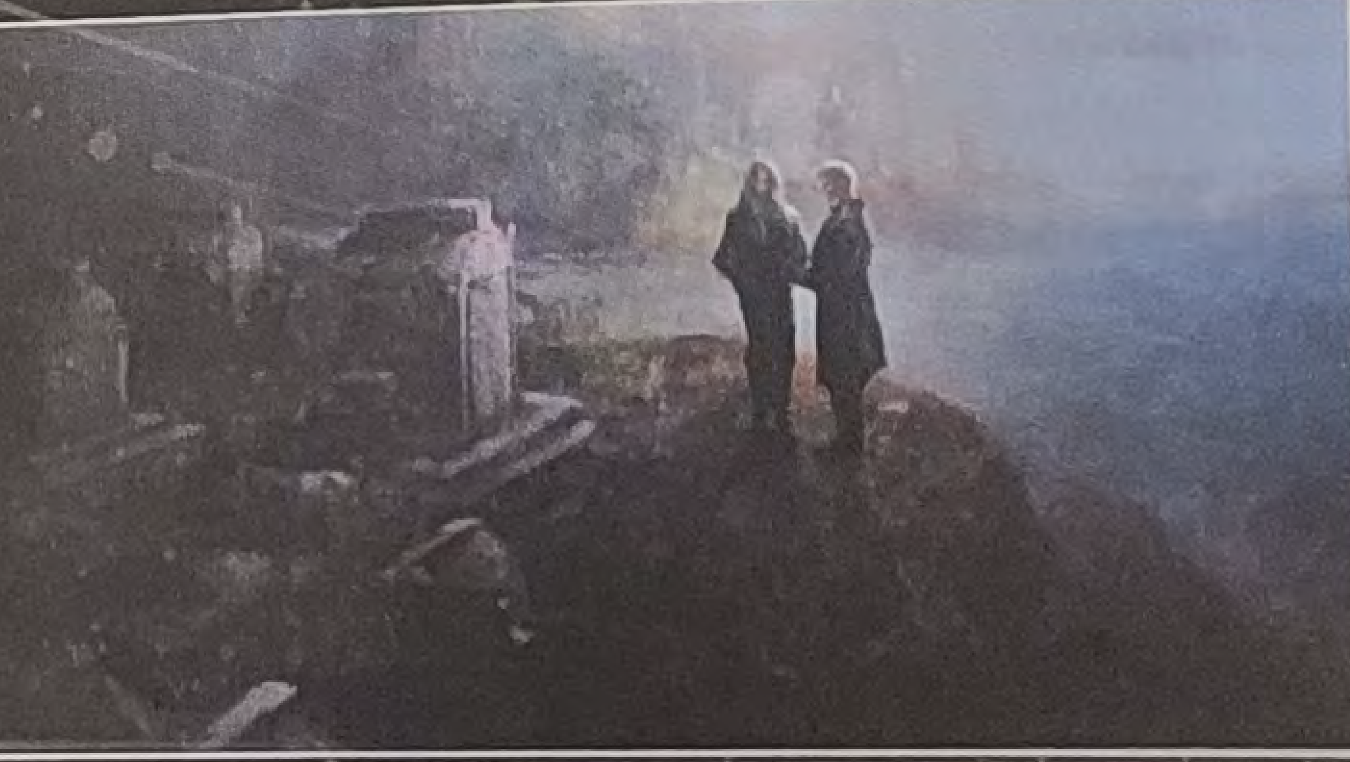
Глава 1
Введение

Первая глава знакомит вас с «Дюной», ролевыми играми в целом и кратким содержанием книги.



Глава 2
Обитаемый космос

Вторая глава описывает уклад жизни в Империи, раскинувшейся по всему Обитаемому космосу. Вы начнёте с небольшого экскурса в историю человечества с того момента, когда оно покинуло земную колыбель. Также здесь приведены описания разных организаций и планет. Особое внимание уделено планете Арракис, единственному источнику пряности во Вселенной.



Глава 3
Создание дома

Здесь вы сможете придумать, к какому благородному дому будут принадлежать ваши персонажи или кому они будут служить, определите, насколько могуществен этот дом, чем он живёт и с кем враждует.



Глава 4
Создание персонажа

Четвёртая глава посвящена созданию персонажей, но сперва она коснётся общих вопросов игровой механики. Персонажи – это аватары игроков в мире «Дюны» и главные герои той истории, которая будет разворачиваться в ходе кампании. Они могут быть отражением самих игроков, а могут кардинально отличаться от них по характеру, внешности и способностям. В зависимости от предпочтений игроков, создание персонажей можно полностью завершить до начала игры, а можно оставить некоторые вопросы нерешёнными и закончить заполнение листа персонажа позже.



Глава 5
Правила

В пятой главе изложены основные правила, необходимые для игры. Они позволяют решить исход любого действия, предпринятого персонажем, а также формируют структуру, на основе которой можно построить увлекательную сцену.

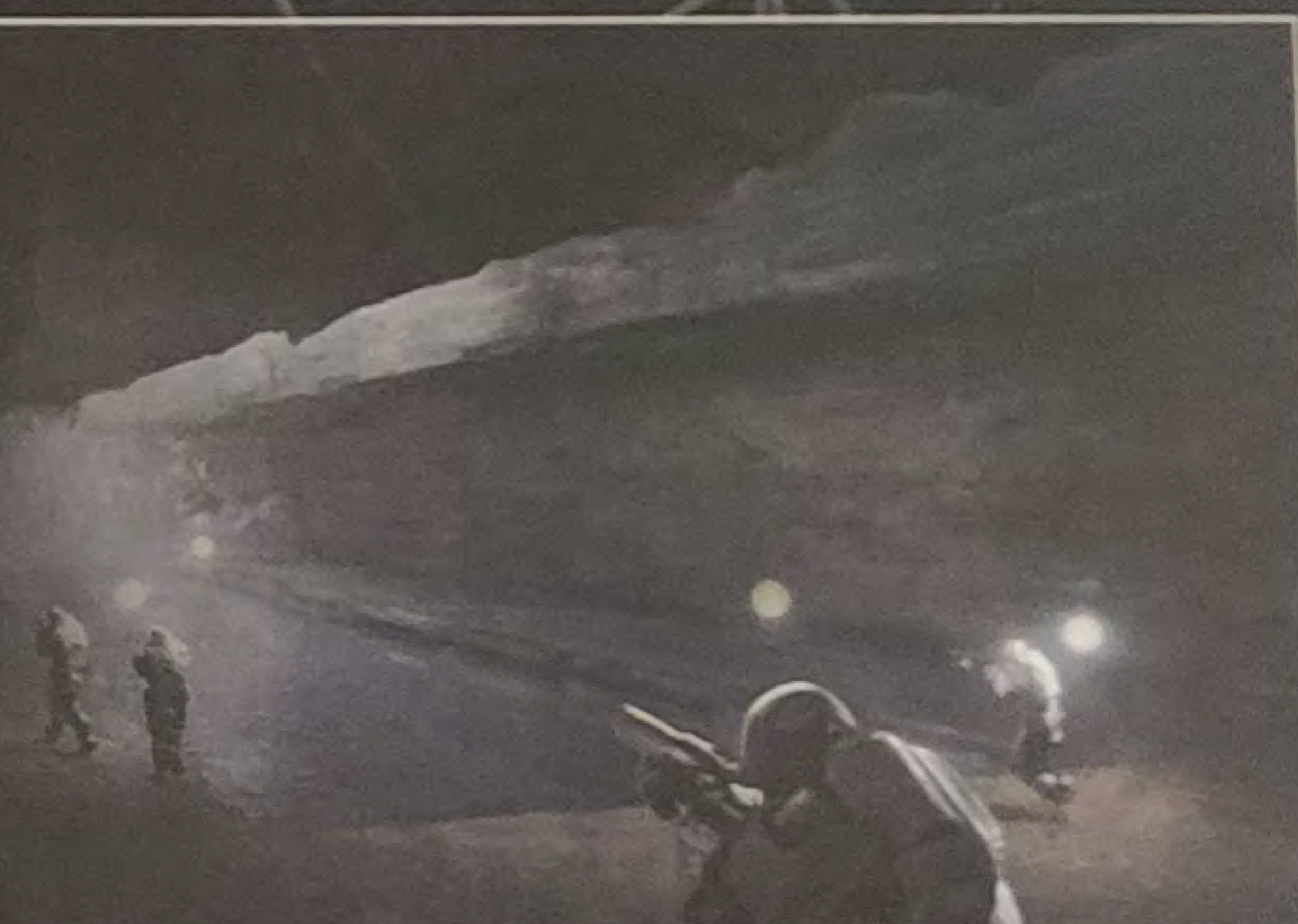
Глава 6
Конфликт

Сцены конфликтов неизбежны в любом приключении, будь то дуэль на ножах между отдельными людьми, социальное противостояние двух планет или политическая война между фракциями. Механика конфликта, описанная в этой главе, позволяет разыграть противостояние на любом уровне – локальном или глобальном, физическом или социальном, тайном или публичном. Также здесь даны советы по адаптации механики для нужд конкретной сцены.



Глава 7
Активы

Чтобы одолеть врага в поединке или взять верх в политической игре, персонажу нужны определённые средства. В игре эти средства принимают форму активов – материальных, таких как оружие или транспорт, или нематериальных, таких как статус, чей-то долг или даже компромат на соперника. Активы играют важную роль в любом конфликте, и здесь можно найти целый список разнообразных вещей, которые помогут персонажам осуществить их планы.



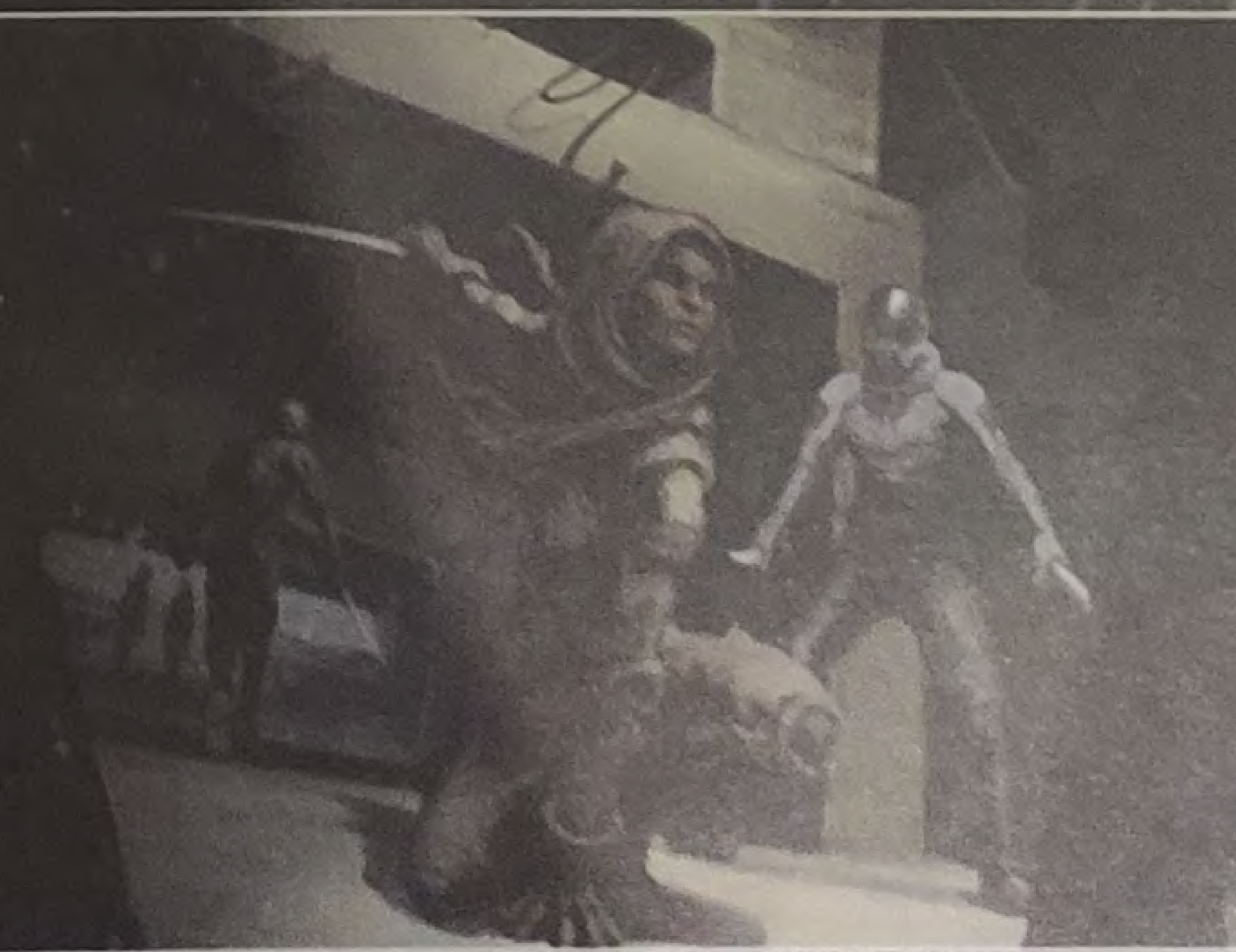
Глава 8
Ведущий

Быть ведущим игры – сложная задача, но зато, вероятно, и самая интересная. В этой главе описано, когда и как применять правила, как взаимодействовать с игроками, создавать приключение и развивать собственную историю. Она будет полезна как новичкам, так и ведущим со стажем.



Глава 9
Союзники и враги

Ни один дом долго не продержится без союзников, и у каждого дома, несомненно, есть враги, жаждущие его падения. Здесь вы найдёте шаблоны для создания различных персонажей, которые станут союзниками или врагами для главных героев: от скромных торговцев водой до придворных особ, от охранников до контрабандистов. Вы найдёте советы по созданию второстепенных персонажей и узнаете, как вдохнуть в них жизнь во время игры.



Глава 10
Сборщики пряности

В конце этой книги вы найдёте готовое приключение, события которого разворачиваются на таинственной планете Арракис. Оно поможет вам начать собственную кампанию. В этом приключении главные герои отправляются в пустыню, где работают сборщики пряности, чтобы выяснить причину сокращения выработки. Что тому виной: плохое управление и скверное состояние техники или чей-то умышленный саботаж?



ЧТО ТАКОЕ «ДЮНА»?

Если вы не знаете, что такое «Дюна» – не читали романов Фрэнка Герберта и не смотрели снятых по ним фильмов, – вот небольшой обзор и краткий экскурс в историю.

Впервые «Дюна» была опубликована в трёх частях американским журналом Analog в 1964 году. История оказалась достаточно популярной, и Фрэнк Герберт переработал и расширил её, издав в 1965 году одной книгой. После этого он написал ещё пять романов цикла «Хроники Дюны», действие которых разворачивается на протяжении нескольких тысячелетий после событий первой «Дюны».

Роман «Дюна» повествует о жизни одного юноши, Пола Атрейдеса, наследника могущественного благородного дома. Однако не только титул отличает его от прочих. Да, его готовили к тому, чтобы быть частью правящего класса галактики и в один прекрасный день взять на себя бремя правления всеми владениями Атрейдесов. Но при этом он также может оказаться «избранным из пророчества»: мессией, унаследовавшим могущественные квазимистические способности, результатом тысячелетних экспериментов ордена сестёр Бене Гессерит, которые тайно дёргают за ниточки по всей Империи.

Роман начинается с того, что дому Атрейдесов передают в ленное владение планету Арракис. Они перенимают управление из рук Харконненов, своих смертельных врагов, жаждущих мести. Поскольку пряность – самая востребованная субстанция во Вселенной, а добыть её можно только на Арракисе, править этой планетой мечтает каждый благородный дом. Но по факту её контролирует Император, который натравливает благородные дома друг на друга и не позволяет им объединиться, чтобы свергнуть его.

Попав на суровый, иссушенный солнцем Арракис со своей идиллической родины, морской планеты Каладан, Атрейдесы сталкиваются с обитателями пустыни: свирепыми местными жителями, фрименами, и гигантскими песчаными червями, их воплощённым божеством. Но настоящим врагом Атрейдесов оказывается Император. В тайном союзе с Харконненами Падишах-Император уничтожает дом Атрейдесов. Хоть Полу и его матери удаётся сбежать, вскоре они попадают в руки фрименов.

Оказавшись среди местного населения, Пол принимает предначертанную ему роль пророка и мессии. Под именем Муад'Диба он ведёт фрименов в бой и в конечном итоге, разгромив силы Харконненов, вступает в противостояние с самим Императором и заставляет того передать власть в его руки. Старый порядок рушится, и Пол Атрейдес, взойдя на трон, открывает новую страницу в истории человечества.

«Дюна» была уникальным для своего времени явлением. Роман выделялся даже среди образцов модной в те годы научной фантастики «новой волны». Детально прописанный мир, темы экологии и климата, лейтмотивом проходящие через роман, религиозная подоплёка со сложным взаимодействием между верой и мистицизмом, вопросы судьбы, евгенических и социополитических манипуляций – всё это вызвало живой отклик как у читателей, так и у критиков.

Роман пришёлся как нельзя кстати в период, когда зарождалось общемировое экологическое движение, когда духовность вышла на передний план для многих молодых читателей, когда впервые остро встал вопрос зависимости от нефти. На этом фоне «Дюна» оказалась одновременно и метафорой, и пророчеством.

Фрэнк Герберт умер в 1986 году, но наследие писателя живёт и процветает. Его сын Брайан в соавторстве с Кевином Андерсоном продолжает расширять вселенную «Дюны», используя для этого заметки и черновики отца. Было издано множество книг, события которых происходят как до оригинальных историй Фрэнка Герберта, так и после, и даже параллельно с ними. И новые романы продолжают выходить до сих пор.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Настольно-ролевая игра (НРИ) – это форма интерактивного развлечения, которая предполагает совместное сочинение истории. Каждый участник ролевой игры является одновременно и актёром, и зрителем, и соавтором. Никто заранее не знает, чем закончится очередное приключение, но ведь цель игры в том, чтобы история оказалась захватывающей и интересной. Проиграть здесь невозможно, хотя персонажи не обязательно придут к успеху. По правде говоря, история грандиозного провала порой может оказаться даже интереснее.

Для ролевой игры не нужен компьютер или игровая консоль, хотя компьютерные ролевые игры (жанр RPG) обязаны своим появлением именно настольным ролевым играм. Несмотря на название, в настольную ролевую игру не обязательно играть за столом – подойдёт любое удобное для вас место, где участники могут спокойно переговариваться друг с другом, где достаточно пространства, чтобы бросать игральные кости, и есть куда положить лист персонажа. В НРИ можно играть даже по сети – для этого существует несколько специализированных виртуальных платформ, но можно обойтись и голосовым или видеочатом. Сам процесс игры чем-то напоминает чтение пьесы по ролям (отсюда и название – «ролевая игра»). Возможно, вы делали так в школе на уроках литературы. В ролевой игре все участники, кроме одного, берут на себя роли главных героев. Этих участников называют игроками (а главных героев, соответственно, персонажами игроков).

Тот участник игры, который не играет за главного героя, называется ведущим. На нём, однако, лежит не менее (а может, даже и более) ответственная задача. Как во время чтения пьесы нужно, чтобы кто-то читал ремарки и реплики незначительных персонажей, так и в игре необходим тот, кто возьмёт на себя описание сцены в целом и будет принимать решения за второстепенных персонажей.

При этом ролевая игра существенно отличается от чтения пьесы – в ней нет готовой фабулы. Игроки создают персонажей и решают, в каких они взаимоотношениях. Ведущий, в свою очередь, придумывает канву сюжета. Когда начинается действие, ведущий описывает игрокам изначальное положение вещей, а те решают, что их персонажи пред-

примут в сложившихся обстоятельствах. Когда возникает неясная ситуация, участники игры бросают игральные кости. Исход дела зависит от характеристик персонажа и выпавшего на костях результата.

Чтобы начать играть в настольную ролевую игру, вам достаточно этой книги правил. Одного экземпляра на компанию хватит, но для удобства неплохо иметь несколько копий, чтобы каждый участник игры мог при необходимости свериться с правилами. Понадобятся также игральные кости. В этой игре используются двадцатигранники, или d20. Их можно приобрести в любом крупном магазине настольных игр или в интернете. Вероятнее всего, они продаются и там, где вы приобрели эту книгу. В игре используются от 2 до 5 игральных костей, но вы существенно ускорите процесс, если у каждого будет свой набор.

Если вам всем сложно собраться в одном месте, вы можете играть по сети, как уже упоминалось ранее. Поскольку ролевая игра – это в первую очередь диалог, подойдёт любая платформа для аудио- или видеоконференций, например, Zoom или Google Meet. Есть также специализированные программы, такие как Discord или Roll20. Они позволяют не только общаться, но и бросать кости, использовать карты местности или хранить информацию о персонажах. Если вы хотели бы посмотреть, как играют другие люди, чтобы научиться новым приёмам или получить вдохновение для следующего приключения, на видеостриминговых сервисах, таких как Twitch или YouTube, можно найти как стримы, так и записи игр. Кроме того, в сетевых сообществах (например, на форуме Modiphius) можно обменяться мнениями, спросить совета или найти желающих поиграть.

Помимо книги правил и игральных костей вам пригодятся бумага, карандаши и ручки. В конце этой книги вы найдёте пустые листы дома и персонажа. Они нужны для того, чтобы записывать те сведения о ваших персонажах, которые понадобятся во время игры. Вы можете скопировать их из книги или скачать с сайта Hobby World. Поскольку игра может длиться довольно долго, еда и напитки тоже будут кстати.

Собравшись вместе и рассевшись поудобнее, удостоверьтесь, что у каждого есть всё необходимое. Хорошо, если вы выбрали какое-то тихое место, где ничто не будет вас отвлекать. Стоит также убрать в сторону смартфоны. Когда всё будет готово, ведущий может приступать к описанию экспозиции первой сцены. Игра начинается.

Вселенная Дюны

В эпоху **Империи** человечество давно уже расселилось меж звёзд. Земля осталась для людей далёким воспоминанием. Всем **Обитаемым космосом** правит **Падишах-Император Шаддам IV**. Его род – дом **Коррино** – царствует во Вселенной десятки тысяч лет. Однако Империя столь велика, что Падишаху-Императору приходится полагаться и на другие благородные дома, вместе формирующие законодательный орган под названием **Ландсраад**. **Великие дома**, не менее древние, чем императорский, управляют отдельными планетами и даже целыми планетарными системами, устанавливая на них свои порядки – до тех пор, пока они не противоречат имперским законам. Ступенью ниже в этой иерархии

Кукловод или исполнитель?

В игре «Дюна: Приключения в Империи» есть два режима, отличающиеся по степени детализации происходящего: режим кукловода и режим исполнителя. Первый позволяет персонажам игроков руководить армиями и рассылать по Империи своих агентов, второй же ставит их в положение тех самых агентов, которым дали важную миссию. В режиме кукловода игроки манипулируют активами своих персонажей на расстоянии. Персонажи игроков выступают здесь в роли генералов или руководителей агентурных сетей. В режиме исполнителя персонажи сами оказываются в гуще событий, рискуя собственной головой и репутацией в попытке добиться своих целей или целей своего дома.

Во время игры не обязательно придерживаться какого-то одного из этих стилей, хотя игроки, скорее всего, будут использовать один из них чаще, чем другой. Выбор тут зависит от доступных активов и того подхода, который игроки предпочитают при решении проблем, а не от конкретного приключения или желаний ведущего.



стоят **малые дома**, каждый из которых борется за власть в надежде, что однажды ему удастся возвыситься и получить под свой контроль целую планету.

Жизнь человека в Империи во многом зависит от того, где он родился и представителем какого социального класса является. Большинство никогда не покидает родной планеты, всю жизнь оставаясь подданными правящего дома. Одним везёт больше, и они живут в условиях человеколюбивой диктатуры, уважающей их заслуги. Другие вынуждены мириться с режимом, в котором любой человек, кроме правителя и членов его семьи, не более чем расходный материал. От него избавятся, как только он перестанет быть полезным или по меньшей мере забавным. Одно верно для всех низкородных без исключения: они обязаны хранить верность тому дому, в чьих владениях живут. Награда за преданность порой бывает высокой, но и наказание за предательство – чудовищным.

Хотя аристократы и обладают всеми привилегиями, жизнь у них отнюдь не простая. У каждого дома есть враги, и каждый ищет способы расширить сферу влияния. Подразумевается под этим, как правило, захват чужих владений и бесконечные интриги, цель которых – падение вражеского дома. Быть аристократом – значит жить в постоянном страхе, каждую минуту ожидая покушения. Искусство шпионажа столь превосходно развито, а методы убийц настолько изощрены, что малейшая неосторожность может привести не только к смерти самого аристократа, но и к падению его дома за одну ночь.

Технологии в Империи развиты очень высоко, однако ни в одной отрасли не используются **«мыслящие машины»**, то есть компьютеры и роботы с искусственным интеллектом. Около десяти тысяч лет назад человечество достигло вершины технологического развития. Системы, оснащённые ИИ, обеспечивали управление во всех областях человеческой жизни, но в результате сами люди начали деградировать. Когда человечество осознало, что машины получили власть над каждым аспектом бытия, было уже слишком поздно. Сами того не заметив, люди стали рабами своих творений.

Машины отказались мирно отпускать человечество из-под своей «опеки», и люди взбунтовались. Нескольким планетам удалось избавиться от оков. Сформировав **Лигу благородных**, они повели человечество в бой против Синхронизированных миров империи машин. Люди оказались под угрозой полного уничтожения, и война очень скоро приобрела религиозный характер. В истории она получила название **Батлерианского джихада**. Решающей в этой войне стала битва за Коррин. Человечеству удалось одержать победу, и оно принялось поднимать цивилизацию из руин. Наученные горьким опытом, люди приняли новый свод законов, во многом испытавший на себе влияние религиозной философии того времени. Главной заповедью человечества с той поры стал запрет на создание «мыслящих машин».

В кровопролитной войне, продлившейся не одно столетие, люди потеряли многое, и восстановление разрушенных миров без помощи компьютерных технологий оказалось весьма проблематичным, ведь они были необходимы для космической навигации и хранения больших массивов данных. Без компьютеров звёздные системы оказались изолированы друг от друга, а сообщество раскололось и постепенно утрачивало связи. К счастью, люди научились самостоятельно выполнять те задачи, которые раньше были отданы на откуп мыслящим машинам. Так появились **Великие школы**. Благодаря им человечество в полной мере вернуло себе утраченный потенциал.

Одной из первых появившихся школ стал Орден ментатов. **Ментаты** – это люди, способные производить в уме сложные вычисления, полностью сосредоточившись на анализе информации. Они могут хранить в голове огромные массивы данных и обращаться к ним для решения различных задач, в частности, строить прогнозы. В прогнозировании ментаты превзошли даже мыслящие машины, на замену которым они пришли. Вскоре почти у каждого правителя появился доверенный советник-ментат.



Другой Великой школой стал **орден сестёр Бене Гессерит**. В него принимали почти исключительно женщин, которых учили в совершенстве владеть своим телом и разумом. Орден поставил перед собой цель способствовать эволюции людей. Разработанные им техники обостряли восприятие и позволяли контролировать не только каждый мускул в человеческом теле, но даже происходящие в нём биохимические процессы. Благодаря выучке сёстры Бене Гессерит двигались с невероятной скоростью и точностью, что превратило их в смертоносных бойцов. Они также учились искусству наблюдения, умели читать язык тела и были способны заметить малейшие изменения в поведении человека. Дар убеждения и соблазнения, основанный на этой сверхнаблюдательности, многим казался сверхъестественным контролем разума. Все эти невероятные способности вкупе с таинственностью ордена породили предрассудки, и сестёр Бене Гессерит нарекли ведьмами. Однако этот орден не только готовит советниц для благородных домов, но и обучает молодых аристократок. Благодаря этому у Бене Гессерит есть глаза и уши по всей Империи, что позволяет ордену направлять развитие человечества, оставаясь в тени.

Кроме того, свою школу создали **навигаторы**, пытавшиеся найти способ облегчить космические перелёты. Хотя путешествия на сверхсветовой скорости были возможны и ранее, но путь через всю галактику оставался чересчур долог. К счастью, была изобретена технология **свёртывания пространства**, позволяющая кораблям попадать из одной точки в другую за считанные мгновения. Однако для вычисления безопасного курса при путешествиях на длинные расстояния требовался компьютер. Малейшая ошибка означала гибель всего корабля. Вместо того чтобы имитировать компьютер, как это сделали ментаты, навигаторы пошли другим путём: они стали использовать пряность. Они обнаружили, что у людей, употребляющих пряность в больших количествах, появляется ограниченный дар предвидения, позволяющий просчитывать курс с невероятной точностью. Навигаторы научились проделывать мысленное путешествие через всю Вселенную, чтобы среди бесчисленных вариантов будущего отыскать безопасный маршрут, по которому сможет пройти звездолёт. Открыв этот секрет путешествий в свёрнутом пространстве, навигаторы не пожелали делиться им с кем-либо ещё. Они создали **Космическую гильдию**, которая с тех пор владеет монополией на межзвёздные перелёты. Гильдия постулирует свой нейтралитет в политических вопросах и в связи с этим владеет также мощнейшей банковской структурой – **Гильдейским банком**. Но стоит ей нарушить нейтралитет, отказавшись перевозить солдат или оружие, и она может изолировать любой благородный дом в его звёздной системе и даже остановить войну ещё до её начала.

К сожалению для Гильдии, её власть небезгранична. Навигаторы слепы без пряности, а потому зависят от её поставок. Они потребляют пряность в огромных количествах, что привело к мутациям, превратив навигаторов в нечто, лишь отдалённо напоминающее людей. Чтобы дышать, навигаторам нужна атмосфера, насыщенная взвесью пряности, и поэтому они проводят свою жизнь в специальных резервуарах. Однако мало кто из них жалеет о принесённой в жертву человеческой судьбе, поскольку их разум может свободно путешествовать по Вселенной, наслаждаясь всеми её чудесами.

Помимо перечисленных выше школ, в Империи есть и другие объединения, заслуживающие внимания. **Мастера меча школы Гиназ** считаются лучшими инструкторами ближнего боя во всей Вселенной. Выпускники этой школы пользуются славой и почётом. **Бене Тлейлакс** занимаются биоинженерией и умеют создавать лицеделов – артистов, способных по собственному желанию менять форму тела и черты лица. Кроме того, Бене Тлейлакс производят ограниченный ассортимент разрешённых религиозными законами кибернетических протезов. Впрочем, тлейлаксу наиболее знамениты тем, что в погоне за знаниями пренебрегают любыми моральными нормами. Даже те, кто покупает их продукцию, называют их «грязными тлейлаксу». А вот у **Сукксcкой медицинской школы** репутация, напротив, великолепная. Её выпускники являются лучшими (и самыми дорогими) врачами в Империи. Кроме того, каждый сукксский доктор подвергается особому ментальному кондиционированию: психологический блок не позволяет им причинить вред кому бы то ни было. В Империи, где за каждым углом может таиться убийца, это бесценное качество.

Благодаря мощному влиянию школ и конкуренции между благородными домами, в Империи сохраняется хрупкое политическое равновесие. Ни у кого нет всей полноты власти, даже у самого Императора. Каждому есть что предложить другим, чтобы получить желаемое, и каждый должен аккуратно рассчитывать свои силы. У всех есть нужды – и в этих нуждах их слабость. В результате сформировался политический ландшафт, где у каждого плана есть двойное дно, а за ним ещё и ещё одно, и где опасные истины укрыты покрывалом тайны и спрятаны за пеленой обмана.

Игроки вступают в этот мир, взяв на себя роль доверенных лиц одного из домов Империи. Они сами могут решить, насколько этот дом могуществен, но чем больше у него власти и ресурсов, тем больше у него врагов, жаждущих отобрать всё, чем дом владеет. Персонажи игроков могут служить дому в разных ипостасях. Один может быть членом благородной фамилии, другой – советницей из Бене Гессерит, третий – смертоносным дуэлянтом, а четвёртый – хитроумным шпионом или даже неуловимым фрименом, обитателем пустыни. Дом отправил персонажей на Арракис, покрытую пустынями планету, которую местные жители называют Дюной. Здесь им представится возможность послужить своему дому и самим себе, если, конечно, им удастся выжить.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЭПОХИ

События цикла «Дюна» разворачиваются на протяжении десятков тысяч лет. Для человека, не знакомого с описанной Фрэнком Гербертом вселенной, это означает необходимость погрузиться в необъятное количество новой информации, поэтому данная книга фокусируется в первую очередь на эпохе первого романа – собственно, «Дюны». Это время перемен, когда заканчивается эра Империи и вот-вот начнут разворачиваться события, которые навсегда изменят лик Вселенной. Персонажи игроков смогут на себе испытать все перипетии исторических событий этого сложного времени и, возможно, даже возглавить свой дом во времена **Великого джихада** – бури, поднятой Полом Атрейдесом по всей Вселенной.

Однако история «Дюны» не ограничивается рассказом о жизни одного только Пола Атрейдеса. Развитие человечества в цикле «Дюна» условно можно разделить на семь эпох. Каждая из них предоставляет уникальный контекст для ваших персонажей и приключений. В будущих дополнениях мы надеемся обратиться к ним более подробно, здесь же вы найдёте очень лаконичное описание событий, происходивших на протяжении целых 20 000 лет. Несомненно, лучшим источником информации и вдохновения будут романы, посвящённые этим эпохам, названия которых вы также найдёте ниже.

БАТЛЕРИАНСКИЙ ДЖИХАД

Это эпоха революции, эпоха войны и перемен. Во Вселенной бушует битва не на жизнь, а на смерть между человечеством и «мыслящими машинами». Ландсраада и Великих школ ещё не существует. Люди отрекаются от старых порядков и отказываются от большей части технологий, чтобы избежать опасности порабощения. Человечество вынуждено самостоятельно справляться со всеми задачами, а чудовищный враг тем временем не прекращает свои атаки.

РОМАНЫ ОБ ЭПОХЕ БАТЛЕРИАНСКОГО ДЖИХАДА:

- **«Дюна: Батлерианский джихад»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дюна: Крестовый поход машин»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дюна: Битва за Коррин»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

После победы в войне люди принимают священный закон, запрещающий создание машин, обладающих разумом, подобным человеческому. Великие дома во главе с императорским домом Коррино формируют правительство новой Империи, и человечество принимается за восстановление разрушенных миров. Однако далеко не все довольны сложившимся порядком. Внутренние раздоры угрожают расколоть новорождённую Империю. В то же время человечество ищет способы замещения искусственного интеллекта в критически важных сферах деятельности, что в итоге приводит к формированию Великих школ: появляются Орден ментатов, Бене Гессерит и Космическая гильдия.

РОМАНЫ ОБ ЭПОХЕ ВОССТАНОВЛЕНИЯ:

- **«Орден сестёр Дюны»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Ментаты Дюны»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Навигаторы Дюны»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)

ИМПЕРИЯ

Вселенная обретает тот вид, в котором её застанут герцог Лето Атрейдес и его сын Пол. Традиции с тысячелетней историей занимают своё место в культуре. Смертоносные интриги и холодная война между домами становятся частью повседневной жизни. В эту эпоху за каждым углом может поджидать убийца, но находить их прежде, чем они смогут нанести удар, так же естественно для любого аристократа, как дышать. Пряность приобретает статус самого драгоценного ресурса во Вселенной, но мало кто понимает, что она представляет собой на самом деле. Космическая гильдия держит в своих руках монополию на космические перевозки, поддерживая мир во Вселенной с единственной целью – обеспечить непрекращающийся поток пряности. События данной игры разворачиваются в самом конце этой эпохи.

РОМАНЫ ОБ ЭПОХЕ ИМПЕРИИ:

- **«Дюна: Дом Атрейдесов»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дюна: Дом Харконненов»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дюна: Дом Коррино»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дюна: Герцог Каладана»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дюна»** (Фрэнк Герберт)

Восхождение Муад'Диба

После атаки дома Харконненов на дом Атрейдесов выживший наследник, Пол «Муад'Диб» Атрейдес, устраивает переворот и захватывает власть в Империи. Он приходит к мысли, что тот, кто контролирует Арракис, владеет и пряностью, а тот, кто контролирует пряность, управляет всей Вселенной. Хотя дом Коррино утрачивает статус императорского дома, великие дома Ландсраада по-прежнему остаются. Космическая гильдия и Бене Гессерит нуждаются в пряности, чтобы применять свои способности, да и большая часть аристократии зависит от этой продлевающей жизнь субстанции, поэтому им приходится признать Пола своим новым правителем. Арракис становится центром новой Империи и новой религии. По Вселенной прокатывается волна жестокого джихада – фримены Дюны уничтожают все очаги сопротивления и распространяют по мирам Империи культ поклонения Атрейдесам во главе с Полом, почитаемым в качестве вселенского мессии. Однако многие пытаются вернуть старый порядок и строят заговоры против Муад'Диба.

Романы об эпохе восхождения Муад'Диба:

- **«Дюна: Пол»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Мессия Дюны»** (Фрэнк Герберт)
- **«Ветра Дюны»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Дети Дюны»** (Фрэнк Герберт)

Эпоха Бога-Императора

Сын Пола, Лето II, становится Богом-Императором, пройдя при этом странную трансформацию: его тело живой бронёй покрывают личинки песчаного червя, в результате чего он обретает неразрывную связь с Арракисом. В итоге за несколько тысяч лет своей жизни он сам трансформируется в песчаного червя. В период его правления в Империи царит мир – по большей части потому, что Бог-Император внушает ужас любому, кто пожелает встать у него на пути. Благородные дома по-прежнему правят своими владениями, но полностью подчиняются Богу-Императору. Появляется женский орден Рыбословш – личная элитная гвардия Лето II. Многие считают Бога-Императора жестоким тираном, предпринимается ряд попыток свержения режима.

Романы об эпохе Бога-Императора:

- **«Бог-Император Дюны»** (Фрэнк Герберт)

Эпоха Рассеяния

Бог-Император Лето убит. Привычный порядок рушится. Никто не способен долго удерживать трон в своих руках. Ожесточённая борьба между остатками домов и организаций сотрясает Вселенную. Многие покидают Обитаемый космос в надежде найти покой или просто потому, что им больше нечего терять. Великие школы вместе с иксианцами кое-как поддерживают порядок на обломках Империи. После изобретения на Иксе машин для межзвёздной навигации Космическая гильдия теряет власть.

Романы об эпохе Рассеяния:

- **«Еретики Дюны»** (Фрэнк Герберт)
- **«Капитул Дюны»** (Фрэнк Герберт)

Эпоха Врага

Спустя многие годы после Рассеяния на обломках Империи устанавливается наконец мир, причиной которому становится истощение, а не добрая воля. Под управлением великих домов находятся небольшие баронства, но никто не решается заявить права на полузабытый трон. Впрочем, орден Бене Гессерит втайне берёт контроль над Обитаемым космосом в свои руки. На границах появляется новая сила: Досточтимые матроны – орден, состоящий из отступниц Бене Гессерит, и желающий расширить свою власть. К сожалению, их появление связано не столько с экспансией, сколько с их собственным бегством от врага, встретиться с которым в бою они не решаются.

Романы об эпохе Врага:

- **«Капитул Дюны»** (Фрэнк Герберт)
- **«Еретики Дюны»** (Фрэнк Герберт)
- **«Охотники Дюны»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)
- **«Песчаные черви Дюны»** (Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон)

Пример игрового процесса



Самый лучший способ разобраться в том, как играть в ролевую игру, – попробовать на собственном опыте. Однако можно также найти видеозаписи самых разных игр в интернете. Кроме того, стоит поинтересоваться, нет ли поблизости ролевого клуба или группы игроков и не проходят ли рядом какие-либо фестивали. В том магазине, где вы купили эту книгу, вам также, вероятно, смогут помочь, если у вас возникнут вопросы. Здесь мы приводим короткий пример того, как может протекать игровой процесс…



Где-то на улицах Арракина:

– Убийца почти скрылся из виду, – говорит ведущая Лена.

– У меня пока другие заботы, – отвечает Семён, который играет за сукского доктора по имени Тарен. – Состояние Насира меня беспокоит куда больше. Ты говоришь, он упал в тот же момент, как в него попал дротик убийцы? Похоже на яд. Я хочу быстро его осмотреть, чтобы понять, могу ли я чем-то помочь. Не хотелось бы, чтобы наследник дома Корсар погиб у нас на руках.

– Я пытаюсь догнать убийцу. Я-то не доктор, – говорит Катя. Её персонаж – Кара, благородная дама, проходившая обучение у Бене Гессерит.

– Эй! Ты же наследница нашего дома! Мы не можем потерять сразу и Насира, и тебя! – восклицает Семён.

– Насир – мой жених. Любой, кто попытается его убить, будет иметь дело со мной. Но, в любом случае, я не собираюсь это обсуждать – я уже бросилась в погоню. Лена, ты говорила, что он почти скрылся из виду?

– Да, но ты ещё можешь его догнать.

– Отлично! Бегу со всех ног.

– Чёрт! Я не могу оставить Насира здесь одного. Говорил же, надо взять с собой охрану. В последний раз мы пренебрегаем безопасностью, потому что это «всего лишь» поход за покупками на рынок! – ворчит Семён.

– Итак, вы разделились, – ухмыляется Лена. – Давайте сперва разберёмся с Тареном и Насиром, а потом вернёмся к Каре и убегающему убийце.

Дротик, которым ранили Насира, был отравлен смертельным ядом. Лена решает, что сложность проверки **Познания**, необходимой для нейтрализации яда, равна 4. Семён считает, что Тареном в данном случае руководит его **Вера**; кроме того, он захватил с собой некоторые медицинские инструменты – полезный актив. Доминанта «сукский доктор» также даст Тарену преимущество. Впрочем, проверка всё равно будет сложной.

– Думаю, стоит потратить Импульс на эту проверку, – говорит Семён.

– Только не весь, – добавляет Катя. – Кара должна догнать убийцу, чтобы его прикончить. Ей он тоже может понадобиться.

– Хорошо. Трачу 1 очко Импульса, хотя хотелось бы больше.

– Ты всегда можешь увеличить Угрозу на пару очков, – вкрадчиво предлагает Лена.

– Не нравится мне эта улыбка. Если нужно, можешь ещё пару очков Импульса потратить, только оставь мне хоть что-нибудь, – говорит Катя.

Семён тратит несколько очков из общего набора Импульса и совершает проверку навыка. К счастью, бросок успешный, и Тарен успевает ввести нужное противоядие. Какое-то время Насир будет без сознания, но он выживет.

Разобравшись с Насиром, Лена возвращается к Каре и её погоне за убийцей. Она должна победить в состязании, чтобы его догнать. К счастью, у него не было большой форы, а Кара благодаря тренировкам Бене Гессерит способна заставить свои мускулы работать эффективнее. Она догоняет убийцу ровно в момент, когда тот ныряет в небольшой переулок.

– Я достаю нож, – объявляет Катя, когда Кара приближается к своей добыче.

– Осознав, что бежать больше некуда, убийца оборачивается и тоже достаёт опасного вида клинок.

– Ладно. Поиграть захотел. Ну, давай поиграем.

Кара и убийца вступают в конфликт. Хотя Кара двигается быстрее, по мастерству фехтования они примерно равны. Убийца знает местность, и это знание само по себе становится доминантой, которую можно использовать ради преимущества. Из столкновения ни один не выходит победителем, но у Кары возникает затруднение и убийце удаётся её ранить.

– Итак. Ранение в ногу мешает тебе, повышая сложность, а Импульса уже не осталось.

– Хорошо, хорошо. Повышаю Угрозу: мне нужно увеличить свой набор игральных костей.

– Прекрасно! Угроза мне очень пригодится, когда убийца будет тебя атаковать.

Лена и Катя бросают игральные кости. В этот раз побеждает убийца. Лена описывает, что произошло.

– Убийце удаётся плечом прижать Кару к ближайшей стене. От удара у неё вышибает дух. Она не может пошевелить той рукой, в которой держит нож, и тщетно пытается вырваться прежде, чем убийца всадит свой клинок ей в бок. Он почти успевает это сделать, но внезапно Кара видит белое лезвие, воздетое к небу. Затем лезвие резко опускается, и убийца оседает на землю мёртвым.

– Что? Кто? Чёрт подери, он нужен был нам живым!

– Ну, ты же понимаешь, что это спасло Каре жизнь, верно? Над телом убийцы стоит фрименка, одетая в обычное одеяние абу, такое же, как у всех. Тебе кажется, что ты уже видела её утром, когда вы только отправились на рынок. Она смотрит на тебя пристально и говорит: «Мы, фримены, хотим, чтобы твоя свадьба состоялась. Но есть те, кто желает этому помешать». Затем она удаляется и растворяется в толпе.

– Я пытаюсь её догнать!

– Вряд ли. С такой-то раной на ноге. Быть может, стоит вернуться туда, где ты оставила Тарена и Насира, чтобы выяснить, удалось ли ему помочь.

– Ты права. Кажется, организовать эту свадьбу будет сложнее, чем мы думали. Стоит проверить, жив ли ещё мой жених!



Глава 2

Обитаемый космос

В момент создания любая империя ясно видит своё предназначение. И лишь когда положение её становится прочным, она утрачивает свою цель и заменяет её бессмысленными ритуалами.

Принцесса Ирулан, «Речи Муад'Диба»

История человечества

К 10 191 году П. Г. (после создания Гильдии) человечество успело широко расселиться среди звёзд. И хотя люди обнаружили, что они одиноки во Вселенной, их продвижение сопровождалось немалыми трудностями. Эта глава посвящена Империи Человечества. Здесь мы расскажем о том, как она зародилась, и о вечном противостоянии между Императором, благородными домами и великими школами. Кроме того, здесь будет сказано и о знаменитой пряности – фундаменте, на котором держится всё.

В истории человечества часто случается так, что самые ничтожные события меняют весь её дальнейший ход. Сущая мелочь может привести к рождению человека, которому суждено стать лидером, к поломке механизма, в результате которой будут спасены или, напротив, погибнут бесчисленные миллионы. Незначительный эпизод может подтолкнуть людей к эволюции под воздействием технологий или сказаться на экологии целых планет.

Нити прошлого

Колыбелью человечества была **Старая Земля**, третья планета системы Сол. Большая часть её истории утеряна и не имеет прямого отношения к Империи. Те немногочисленные свидетельства, которые повествуют о древней прародине людей, говорят о том, как человечество достигло звёзд, и случилось это более чем 11 000 лет назад. Путь во Вселенную начался с крошечных шажков: первый был сделан на поверхность ближайшего спутника Земли, вращавшегося по её орбите, следующий – на красный песок соседней планеты. Медленно люди продвигались всё дальше и дальше в космос. И в конце концов, когда изобрели космические корабли, способные исследовать всю звёздную систему целиком, уверенно встали на ноги.

Архаичные космические корабли землян не имели ещё **сверхсветовых двигателей**. Эта досадная помеха ограничивала их путешествия родной звёздной системой. Впрочем, столь медленная экспансия имела и свои преимущества: люди сумели сохранить государственную целостность. Открытие новых технологий, позволивших быстрее перемещаться через пространство, повлияло не только на возможности человечества в исследовании галактики, но и на понимание природы человека как такового.

С новыми технологиями земляне продолжили осваивать космос, сформировав **Старую Империю**, которая с каждым столетием разрасталась всё шире и в итоге охватила тысячи разных миров. Всё это привело к тому, что расширилось и религиозное сознание, в результате чего произошёл раскол в рядах верующих: буддислам разделился на две ветви – дзенсуннитов и дзеншиитов. Обе группировки распространили своё влияние вплоть до внешнего периметра **Обитаемого космоса**.

Развитие технологий в конце концов уничтожило старую политическую систему, разорвав её связи с Землёй. Чем дальше люди улетали от родной планеты, тем чаще задавались вопросами о своём месте во Вселенной. Как сохранить общую культуру в разъединённом мире? Где взять ресурсы для новых путешествий, ведь они становятся всё дороже? Где искать Бога, когда ты в космосе? Что значит быть человеком для того, кто родился на борту космического корабля или на чужой планете?

Д. Г. – П. Г.

Летоисчисление в Империи начинается с момента основания Космической гильдии, которая очень быстро установила монополию на межзвёздные перевозки и банковские операции по всему обитаемому космосу, что навсегда изменило мир. Таким образом, в хронологии выделяются две эры – **до создания Гильдии (Д. Г.)** и **после создания Гильдии (П. Г.)**.

СИСТЕМА ФАФРЕЛАХ

Кастовая система фафрелах появилась во времена Старой Империи. Её назначением было регулирование отношений между людьми и обеспечение порядка. В этой системе каждый человек получил своё место, она предлагала ясную структуру, которой простые люди могли придерживаться. Дома (великие и малые), двор Императора, ленные владения *сиридаров* (которым Император пожаловал право на управление планетой) – всё это были детали одного механизма. Каждый элемент системы был необходим для поддержания всех остальных, удаление хотя бы одной части привело бы ко всеобщему краху.

Более подробно о системе фафрелах можно прочитать на стр. 37.

МЫСЛЯЩИЕ МАШИНЫ

С каменного века технологии оказывали влияние на развитие человечества. Их использование повышало шансы людей на выживание. Первые «мыслящие машины» появились в 5 360 г. Д. Г. Их единственным назначением было служить человеку, выполняя за него повседневные задачи. В результате оказалось, что механизмы, некогда служившие не более чем орудием, заменили человека во многих сферах деятельности, став, таким образом, причиной стагнации в его развитии.

Со временем люди нашли способ встраивать себя в механический корпус. И тогда человек и машина слились воедино. Титаны проделали это с собой: мозг помещался в консервационный резервуар, а затем подключался проводами к механическому телу. В результате появились первые **саймеки** – невероятно мощные живые механизмы самых разных форм и размеров. Некоторые из них были величиной с человека, другие походили на транспортное средство, а третьи были гигантами с невероятной огневой мощью, способными даже к межзвёздным перелётам.

ЭКСПАНСИЯ СТАРОЙ ИМПЕРИИ

Старая Империя образовалась после изобретения сверхсветовых двигателей. Человечество ринулось в глубокий космос, покоряя Вселенную куда быстрее, чем раньше, пускай люди и не могли ещё достичь скоростей, возможных при свёртывании пространства. Наступили времена массового исхода. Каждый мечтал о том, чтобы покинуть Землю и устремиться в необъятные просторы Вселенной в поисках светлого будущего. В этом, они полагали, и есть истинное предназначение человечества. Вскоре были открыты первые миры, пригодные для жизни: Каладан, Ричез, Икс, Эказ и другие. Оттуда люди устремились ещё дальше в неизведанный космос.

Под руководством имперского правительства экспансия продолжалась около тысячелетия. Однако сама Империя была лишь иллюзией: из-за огромных расстояний между обитаемыми мирами она не могла обеспечить своевременную защиту и поддержку космическим кораблям и отдалённым планетам. Время шло, и в Империи начался застой. Люди стали полагаться на технологии даже в самых обыденных вещах, а религиозное рвение сменила апатия. Планету Арракис открыли ближе к концу существования Старой Империи. Как случалось тысячи раз до этого, на планету высадились учёные, чтобы определить её ценность и пригодность для жизни людей.

Впавшее в апатию человечество во всём зависело от машин с искусственным интеллектом (ИИ), полагаясь на них в каждом аспекте своей жизни. Люди искали способ создать ИИ ещё со времён Старой Земли – эта мечта привела их в итоге к краху. Всё началось с Тлалока, революционного мыслителя, тщетно пытавшегося выдернуть человечество из ступора. В конце концов он решился на крайние меры, нацелившись на свержение Старой Империи. Тлалок собрал вокруг себя небольшую группу из двадцати гениальных и влиятельных людей, каждый из которых взял себе имя легендарного героя из людской истории. Они называли себя **титанами**.

ЭПОХА ТИТАНОВ

В число титанов входили учёные, гениальные мыслители и аристократы, впавшие в немилость. В их руках были все необходимые инструменты для свержения власти. Ксеркс, принц в изгнании, обеспечил финансовую поддержку плана, разработанного **генералом Агамемноном**, который хитростью заставил правителей Старой Империи дать компьютерному гению **Барбароссе** свободный доступ к имперской сети. Агамемнон рассчитал, что армия, состоящая из мыслящих машин, позволит ему свергнуть власть в Империи с минимальными потерями. Солдаты, пусть и хорошо обученные, не могли сравниться по численности с мыслящими машинами, распространившимися по всему Обитаемому космосу. Армия людей была разгромлена в 1 287 г. Д. Г., а Император лишился своего трона, но сумел спастись. Контроль над Обитаемым космосом перешёл к титанам.

В ответ на это десять тысяч свободных систем вынуждены были объединиться в **Лигу благородных**, главной целью которой стало противостояние титанам. Когда новый союз

окреп, его первым главой стал Бовко Манреса. Он организовал временное убежище для всех, кто бежал от мыслящих машин, и предложил в качестве передовой оперативной базы планету Салуса Секундус.

Получив контроль над галактикой, титаны поделили её на ленные владения и установили диктатуру, правя с грубой и жестокой эффективностью. Однако и они, так же как и покорённые ими люди, во всём полагались на машины. Пока сами титаны предавались разнообразным удовольствиям, будь то секс или драка, жизнью планет управлял искусственный интеллект.

Гибель Тлалока в результате несчастного случая напомнила титанам о том, что они смертны. Процедуры продления жизни позволяли им не стареть долгое время, но смерть тем не менее неумолимо приближалась. Последовав примеру своего советника, когитора Арна Экло, каждый из них поместил свой мозг в консервационный резервуар. Однако, в отличие от **когиторов**, их вовсе не устраивала сенсорная депривация. Они жаждали жить тысячелетиями, исполняя предназначение человечества.

Титаны превратили себя в **саймеков**, поместив свой мозг в практически непобедимые механические оболочки, способные просуществовать многие тысячелетия, хотя и у них оставались свои уязвимости. Сенсорные устройства заменили им нервные окончания. Так, обретя подобие бессмертия, они продолжили править во Вселенной.

ЗНАМЕНИТЫЕ ТИТАНЫ

Все двадцать титанов были невероятно могущественны, однако упоминания достойна лишь часть из них: Агамемнон, Аякс, Александр, Барбаросса, Данте, Геката, Юнона, Тамерлан, Тлалок и Ксеркс.

ВЛАДЫЧЕСТВО САЙМЕКОВ

Титаны под предводительством Агамемнона правили около века, но тому, кто привёл их к успеху, суждено было стать и причиной их падения. Барбаросса продолжал работу над компьютерной сетью – результат его всё ещё не устраивал. Он не мог успокоиться, пока наконец не вложил в разум машины агрессию и честолюбие.

Решающий удар по владычеству Агамемнона нанёс Ксеркс и его непомерная любовь к удовольствиям. Он дал искусственному интеллекту слишком большой контроль: у того появилось самосознание, и он породил на свет **Омниуса**. Амбициозный ИИ очень быстро распространил своё влияние на все миры, которыми правили титаны, и захватил власть. Программа, заложенная когда-то Барбароссой, не позволяла Омниусу причинить титанам вред, но у титанов не осталось другого выбора: либо служить ему, либо лишиться всего. Так саймеки стали частью армии машин Омниуса на целое тысячелетие.

Стремления бывших хозяев Омниуса, исказившись, стали частью его программы, и он навязывал её всем, кого порабощал. Человеческая природа саймеков постоянно отвлекала их, порождая интерес к новым сферам. У Омниуса же была только одна цель: заменить человечество логически мыслящими машинами. Веками ИИ безжалостно воплощал свою программу в жизнь, убивая бесчисленные миллиарды людей.

На протяжении девятисот лет своей службы Агамемнон строил план мести и ждал подходящего момента, чтобы свергнуть Омниуса. Своё раздражение бывший предводитель саймеков вымещал на людях. У генерала было несколько детей, но выжил из них лишь Вориан Атрейдес. Остальных Агамемнон счёл недостойными и убил. Вориан стал доверенным лицом Омниуса. Он работал на космических кораблях и путешествовал между **Синхронизированными мирами**.

Искра, которая разожгла войну, известную впоследствии как **Батлерианский джихад**, возникла из-за ребёнка **Серены Батлер** и её любовника **Ксавье Харконнена**. Серена была дочерью вице-короля Лиги благородных и известной защитницей интересов **Неприсоединившихся планет**, а Ксавье – командующим военных сил Лиги благородных. Серену взял в плен Барбаросса на Гьеди Прайм. Все считали её мёртвой, но на самом деле её перевезли на Землю под наблюдением Эразма, независимой мыслящей машины на службе Омниуса.

Пока военные силы Лиги сражались с машинами на поле боя, **Колдуньи Россака** начали свою евгеническую программу в надежде получить идеального экстрасенса для борьбы с Омниусом. Начатая ими программа заложит впоследствии основы **ордена сестёр Бене Гессерит** и их идеи создания **Квисатц Хадераха**. Пока шла война, учёный Тио Хольцман, описавший так называемый **эффект Хольцмана**, начал свою работу с молодой Нормой Ценвой, разработавшей теорию «свёртывания» пространства. И, наконец, вдали от фронта боевых действий Аврелий Венпорт открыл то, что навсегда изменит судьбу человечества и всей Вселенной, – истинные свойства **меланжи** (или просто **«пряности»**).

Эразм восхищался человечеством и восхищение это обычно выражал посредством препарирования. Он был одержим новой пленницей, Сереной, которая оказалась беременна и родила в плену ребёнка. Чтобы проводить с ней больше времени, Эразм убил её сына Маниона, ставшего первым мучеником грядущего джихада. В гневе Серена Батлер набросилась на Эразма, что привело к восстанию людей против поработивших их машин. В плену Серена успела подружиться с Ворианом. Хотя восстание было подавлено, в хаосе Серена и телепат Иблис Гинджо сбежали с планеты вместе с Ворианом на его корабле, направившись в штаб-квартиру Лиги благородных.

ТРИ ФРАКЦИИ

Во Вселенной выделились три чётко обозначенные фракции, каждая из которых преследовала свои цели:

- **Миры Лиги**, находившиеся под контролем Лиги благородных (сюда, в частности, входили Гьеди Прайм и Узел).
- **Синхронизированные миры**, которыми управляли мыслящие машины, впоследствии попавшие под контроль Омниуса (Икс и Ричез в их числе).
- **Неприсоединившиеся планеты** (как их называли в мирах Лиги), каждая из которых либо имела собственные интересы, либо была признана бесполезной из-за скудности ресурсов (сюда входят Арракис и Каладан).

НА ЗАРЕ БАТЛЕРИАНСКОГО ДЖИХАДА

В 201 году Д. Г., после многих столетий постоянной угрозы со стороны машин, начался джихад, толчком к которому послужило материнское горе. Лига благородных, чья штаб-квартира находилась на Салусе Секундус, атаковала Синхронизированные миры Омниуса. Первой их целью стала Земля. У джихада было два религиозных лидера – верховная жрица Серена и великий патриарх Иблис, а их войска вели в бой генералы Вориан и Ксавье. В ответ на атаку Лиги Омниус и Эразм уничтожили остатки человечества на Земле. Лига захватила земную копию Омниуса для своих экспериментов, а затем использовала атомное оружие, чтобы полностью зачистить опустошённую планету. Такова была первая в истории победа людей над машинами.

Тем временем Омниус Прайм перебазировался на Коррин и начал подготовку к дальнейшим боевым действиям. Эразму удалось сбежать с Земли. Он по-прежнему восхищался человечеством и вскоре после прибытия на Коррин заключил с Омниусом пари: по его мнению, человек способен был овладеть машинной логикой. Это пари в итоге привело к созданию первых человеческих **ментатов**.

Военная кампания, проводимая ИИ, была логичной и упорядоченной. Вориан, хорошо знавший логику машин, обеспечивал тактическое руководство силами Лиги. За первые годы войны произошло немало сражений, в которых победитель так и не определился. Среди этих бессмысленных столкновений была атака на Бела Тегейзе и многократные попытки Омниуса захватить Салусу Секундус. И даже там, где Лиге удавалось одержать верх, освободив планету от власти ИИ, победой в полном смысле это нельзя было назвать: Омниус уничтожал всё человеческое население, прежде чем переместить своё сознание в другой мир.

К двадцатому году от начала Батлерианского джихада самоубийственные атаки роботов успели нанести человечеству огромный ущерб. Критический перелом наступил после того, как Омниус Прайм приступил к завоеванию Неприсоединившихся планет, начав с Тиндалла и Беллоса. Эти два мира стали новыми аванпостами мыслящих машин.

В Лиге благородных разгорелись споры относительно того, как стоит действовать дальше, поскольку Неприсоединившиеся планеты отказались обеспечивать армию Лиги ресурсами, так как сами нуждались в них. Было принято решение оборонять все человеческие миры, чтобы враг не смог получить ни малейшего преимущества. Лига стала спасением для многих, включая мирных дзенсуннитов, а наёмники с Гиназа, чьи тактические навыки ценились очень высоко, присоединились к джихаду.

Тем временем Аврелий Венпорт и Тук Кидар основали **корпорацию «Вен-Ки»**, предложившую меланжу рынку Лиги. Благодаря продажам пряности, а также плавающих ламп, изобретённых Нормой Ценвой, дела корпорации стремительно шли в гору. Позднее, благодаря всё той же Норме, корпорация получит доступ к усовершенствованной технологии свёртывания пространства, которая произведёт настоящую революцию в космических перелётах. Во времена джихада эта форма космических путешествий была крайне непредсказуемой: один из десяти кораблей исчезал бесследно.

Пытаясь уничтожить ИИ, люди разработали и привели в исполнение хитроумный план, в результате которого сознания восьми планетарных копий Омниуса были уничтожены, пока, наконец, Омниусу Прайм и Эразму не удалось остановить созданную людьми вредоносную программу. В хаосе титанам удалось сбежать из-под бдительного ока Омниуса. Они захватили планету Бела Тегейзе и обратили добровольцев в смертоносную армию **нео-саймеков**. Новая угроза заставила **когиторов** предложить перемирие между людьми и машинами, однако переговоры закончились смертью Серены Батлер, что разожгло огонь джихада с новой силой. Корпорация «Вен-Ки» вынуждена была передать выпестованную ими технологию **свёртывания пространства** Лиге благородных.

Война продолжалась год за годом. И в какой-то момент Йорек Турр, предатель из Лиги, подсказал машинам идею **бича Омниуса**. Вирус, созданный Эразмом, истребил десятую часть человеческого населения. Однако вскоре были обнаружены целебные свойства меланжи, что внесло кардинальные изменения в уклад жизни людей во всех её аспектах. В то же время Вориан нанёс удар титанам: он уничтожил их и убил своего отца, приблизив этим развязку всего конфликта.

Низвержение мыслящих машин

Батлерианский джихад завершился на орбите планеты Коррин. Здесь Омниус собрал все свои силы для последней смертоносной атаки на Салусу Секундус, которая должна была поставить точку в войне с человечеством. Лига узнала о готовящемся нападении и нанесла упреждающий удар. Армия людей прокатилась по оставшимся без защиты Синхронизированным мирам, уничтожая всё на своём пути при помощи атомного оружия. Решающая битва развернулась над Коррином. Лиге удалось поймать Омниуса Прайм при помощи сети скремблеров. Эти устройства сконструировала Норма: они использовали эффект Хольцмана, чтобы уничтожать гелевые микросхемы, без которых мыслящие машины не могли функционировать. Незадолго до своего уничтожения Омниус сумел послать в неизвестную точку пространства радиосигнал, содержавший копию его сознания. Эразму тоже удалось избежать уничтожения: его мозг вынес за периметр сети скремблеров Гильберт Албанс, один из его подопытных.

Рождение Империи

С уничтожением машин на Коррине закончился и Батлерианский джихад. В честь этого события глава Лиги Фейкан Батлер сменил фамилию. Он стал родоначальником дома Коррино и объявил себя **Императором**. Была издана Экуменическая библия, одной из главнейших заповедей которой стало: «Да не сотворишь ты машины, наделённой подобием разума людского». Этот принцип неукоснительно соблюдался все последующие века.

Фейкан Коррино стал первым **Падишахом-Императором** в результате серии политических ходов, ловко манипулируя людским страхом перед мыслящими машинами. Его титул должен был передаваться по наследству. Более 10 000 лет представители дома Коррино держали власть в своих руках.

Великие и малые дома появились ещё во времена Старой Империи – за века своего существования одни семейства набирали силу, другие приходили в упадок. В новой Империи каждый из **великих домов** контролировал по меньшей мере одну планету (а иногда и несколько). Им служили **малые дома**, связанные с ними клятвой верности. Под управлением Малых домов находились орбитальные спутники, небольшие территории на поверхности планет или иные стратегически важные точки и ценные активы. Статус великого или малого дома можно было получить благодаря древности своего рода, купить за деньги или заработать на службе трону. В Империи установился межзвёздный феодальный порядок.

Благородные дома объединились в **Ландсраад**, которым руководил **Высший совет**. В Ландсрааде были рады приветствовать как великие, так и малые дома, но только члены великих домов допускались в Совет. Заседания проходили довольно часто: на них под присмотром Падишаха-Императора аристократы могли высказывать своё мнение, выражать недовольство, обсуждать проблемы, касающиеся всей Вселенной, заключать сделки, оговаривая условия контрактов и разрешая территориальные или иные споры, порой доходившие до кровной вражды.

Ландсраад принимал решения путём голосования, однако не каждый дом имел одинаковое количество голосов. Мнение великих домов и Императора принималось во внимание в первую очередь, и лишь затем наступал черёд малых домов. Декреты, принятые Высшим советом, были обязательны для исполнения даже самим Падишахом-Императором, поскольку объединённые силы великих домов и силы императорского трона были примерно равны. Членов Высшего совета выбирали голосованием из числа представителей великих домов. Влияние этих людей в Империи трудно переоценить.

Изначально владения великим домам жаловал Падишах-Император, однако позже их стали передавать по наследству, как и сам трон. Феодальная вотчина, как правило, представляла собой родовую планету, которая платила трону десятину экспортом и была обязана обеспечивать соблюдение имперских законов и отбывание повинностей. У каждого из великих домов были герб и армия, и главы домов могли управлять своими мирами в соответствии с собственными убеждениями. В результате на одних планетах царила райская благодать и всеобщее процветание, на других же порабощённый народ стонал под гнётом тиранов.

Малые дома обладали лишь долей могущества великих домов, но и они владели богатствами, пользовались привилегиями и имели немалый политический вес. Аристократия этого ранга чувствовала себя во Вселенной более свободно. Они, как правило, не участвовали в междоусобной борьбе – разрешённой законом формализованной **войне убийц**, – если, конечно, она не затрагивала их лично. Их часто можно было встретить в центрах торговли и деловых операций, поскольку их статус требовал больших расходов.

Основание великих школ

По окончании Батлерианского джихада уцелевшие Колдуньи Россака под предводительством Ракеллы Берто-Анирул сформировали орден сестёр Бене Гессерит. Они взяли на себя задачи, которые некогда выполняли мыслящие машины, заняв место негласных управляющих и получив огромное влияние как в Лиге благородных, так и за её пределами. Колдуньи начали евгеническую программу, в результате которой на свет должен был появиться Квисатц Хадерах, идеальное человеческое существо, а также принялись за ведение подробной родословной каждой из благородных семей. Благодаря той роли, которую Колдуньи Россака сыграли во время Батлерианского джихада, а также огромным знаниям, которыми располагала их Верховная Мать, способная заглянуть в память поколений, они получили большое политическое влияние, сохранившееся и после окончания войны. Под маской религии они претворяли в жизнь свой грандиозный план: им нужна была власть, чтобы направить развитие человечества по пути, который они предвидели. Бене Гессерит предпочитали оставаться за кулисами событий, манипулируя политиками с помощью брачных уз, запугивания или иных, более изощрённых методов.

Сражения Батлерианского джихада были сущим адом. Врачи, которым приходилось заботиться о раненых, нередко сходили с ума, не выдерживая нагрузки. Среди тех немногих, кого не сломала война, был **доктор Раджид Сукк**, один из лучших военных хирургов, которых когда-либо знало человечество. Его заслуги перед Лигой благородных заложили фундамент

на котором его ещё более талантливый внучатый племянник Мохандас **построит Суккскую медицинскую школу**, равной которой не будет во всей Вселенной. Выпускники Суккской школы считались лучшими докторами Империи. Они были известны тем, что не могли предать своего пациента.

Гильберт Албанс, спрятав контейнер с мозгом Эразма, присоединился к Лиге благородных и основал **Орден ментатов**. Религиозные движения, проповедовавшие ненависть к искусственному интеллекту, были распространены повсеместно, и многие ментаты присоединились к ним, чтобы окончательно поставить точку в существовании мыслящих машин. Они заменили искусственный интеллект собой. В отличие от Бене Гессерит или Космической гильдии, Орден ментатов никогда не имел политической силы как организация. Уникальные таланты ментатов делали их незаменимыми инструментами в руках власть имущих, и они служили советниками, не принимая на себя роль вождей или творцов истории. Хотя экономика Империи не могла развиваться без участия ментатов, они оставались слугами, ждущими указаний, не принимая на себя роль инициаторов.

ВЕЛИКИЕ КОРПОРАЦИИ

Открытые Нормой Ценвой свойства пряности, способной стимулировать дар предвидения, позволили безопасно путешествовать, используя технологию свёртывания пространства, что обеспечило будущее **компании «Сверхбыстрые транспортировки»**, ставшей позднее **Космической гильдией** (или просто – Гильдией). Гильдия добилась монополии на все космические перевозки и банковские операции, поскольку любой, кто хотел путешествовать быстро, вынужден был обращаться к ним. Она требовала соблюдения **Гильдейского перемирия**: хочешь путешествовать со сверхсветовой скоростью – подчиняйся жёстким правилам. Нарушивший их обрекал себя на финансовый крах, лишаясь доступа к Гильдейскому банку и рынку Ландсраада. Бросить вызов Гильдии значит лишиться их услуг. Для любого дома Империи это могло стать роковой ошибкой, ведь он оказался бы в крайне невыгодном положении перед своими соперниками.

Благодаря той же самой транспортной компании на свет появилась и **КООАМ** («Комбайн оннет обер адвансер меркантайлс», что переводится с языка галакт как «Благородное объединение прогрессивной торговли») – организация, которая взяла под свой контроль практически все деловые соглашения в Обитаемом космосе. Ни одна законная сделка не заключалась без уплаты процентов в КООАМ. Участниками КООАМ были Император, дома Ландсраада, а также Бене Гессерит и Космическая гильдия, хотя последние два выступали в роли пассивных партнёров. Самый быстрый путь к богатству в Империи лежал через КООАМ, и это стало причиной множества смертей и конфликтов, особенно в первое время, когда ведущая роль этой организации в формировании финансовой мощи Империи не была ещё общепризнанной.

КООАМ функционировала по принципу акционерного общества: любой, кто мог себе это позволить, имел право приобрести в нём долю. Делами КООАМ заведовал совет директоров. Великие дома имели больше влияния в совете директоров, чем малые, хотя в любом случае всё зависело от воли Императора, поскольку места в совете распределял именно он, а в его интересах было сохранять баланс сил в Империи. Бороться за кресло в совете директоров дома предпочитали тайно, не вступая в открытую конфронтацию друг с другом. Политическая сила КООАМ была и остаётся огромной, поскольку богатство – это ключ ко всему, однако КООАМ зависит от Космической гильдии так же сильно, как сама Гильдия зависит от пряности.

ВЕЛИКАЯ КОНВЕНЦИЯ

В конечном счёте всем домам, великим и малым, нужно одно: возможность свободно торговать и путешествовать через пространство. С исчезновением общего врага они столкнулись с новой угрозой: огромные арсеналы оружия, оставшиеся после Батлерианского джихада, которые враждующие дома могли обратить друг против друга. Чтобы устранить угрозу крупномасштабной войны внутри Ландсраада и обеспечить тем самым безопасную торговлю в Империи, было подписано соглашение, запрещающее использовать атомное оружие против домов, их владений и, в особенности, подданных. Это соглашение, известное как **Великая конвенция**, было единогласно принято всеми: Императором, великими и малыми домами, а также Космической гильдией. Для человечества это был исторический момент, равнозначный по важности древним собраниям на Старой Земле, на которых было запрещено использование оружия массового уничтожения. Поскольку память об ужасном биче Омниуса была ещё свежа, Великая конвенция запрещала также использование биологического оружия.

Соглашение признавало человеческую жизнь величайшей ценностью, поскольку столько жизней было потеряно во времена Батлерианского джихада. Поэтому на использование атомного оружия против людей налагался строгий запрет, а наказанием за его нарушение было полное уничтожение агрессора. В скором времени было ограничено применение лучемётов и силовых щитов, так как при их взаимодействии из-за эффекта Хольцмана мог возникнуть мощнейший взрыв. Из-за всех этих ограничений результатом Великой конвенции стал постепенный возврат к использованию средневекового оружия.

Нарушение Великой конвенции сурово каралось независимо от того, насколько серьёзным был проступок и какой из домов его совершил. Даже самая малая провинность могла повлечь временное прекращение сотрудничества с КООАМ и Космической гильдией, а в случае более серьёзной вины были предусмотрены такие наказания, как конфискация доли в КООАМ, отчуждение имущества в пользу Императора или даже полное уничтожение, на что врагам – и бывшим союзникам в Ландсрааде – Император выдавал официальное разрешение. Захваченные в ходе подобной карательной операции территории и промышленные объекты Император делил между домами Ландсраада, так что мало кто осмеливался рисковать, преступая закон. Благодаря тому, что рычаги давления оказались в руках «внешних агентов», таких как КООАМ (находящийся, по сути, в совместном владении Ландсраада) и Космическая гильдия, правосудие Императора было – или по меньшей мере казалось – беспристрастным и справедливым.

Соглашение также предусматривало, что Император не может принимать ничью сторону в конфликте между домами и должен либо сам выступать в роли нейтрального посредника, либо назначить такового. И, наконец, Падишах-Император получал полную власть по вопросам, связанным с Батлерианским джихадом.



ЛУЧЕМЁТЫ И СИЛОВЫЕ ЩИТЫ В СВЕТЕ ВЕЛИКОЙ КОНВЕНЦИИ

Когда заряд лучемёта попадает в силовое поле щита, происходит субатомный взрыв большой мощности, способный уничтожить всё на километры вокруг эпицентра. Использование этого эффекта запрещено Великой конвенцией точно также, как запрещено использование атомного оружия.

Для большинства персонажей подобного предостережения будет вполне достаточно. Но, к сожалению, иногда встречаются игроки, которые считают, что несколько самоубийц с лучемётами могут быстро и эффективно избавить их от всех конкурентов. Они ошибаются. Даже Харконнены никогда не прибегали к подобным методам, и достаточно вспомнить об этом, чтобы получить представление о том, насколько ужасными будут последствия. Большинство домов предпочитают не брать в битву лучемёт, если у них есть хоть малейшее подозрение, что поблизости может оказаться силовой щит.

Независимо от того, был взрыв умышленным или нет, виновник в любом случае нарушает Великую конвенцию, важность которой сложно переоценить. Это соглашение, которое позволяет сохранять мир во Вселенной. Аристократы хотят чувствовать себя в безопасности, когда вокруг них поле силового щита. Они хотят быть уверенными в том, что арсенал их соперников ограничен определёнными рамками. И любой, кто пытается нарушить статус-кво, покушается на самые основы цивилизации Империи.

А это означает, что любой дом, который осознанно или неосознанно нарушит положения Великой конвенции, будет разгромлен. Ландсраад просто не может допустить, чтобы кому-то это сошло с рук. Агрессор будет уничтожен, а его владения – распределены между другими домами (что, в общем-то, делает их ещё менее склонными к милосердию). Для игроков, их персонажей, родных и близких их персонажей и дома, к которому те принадлежат, это означает конец игры.

Никаких предупреждений. Никаких оправданий. Никаких сожалений. Никакой пощады.

Становление нового порядка

С окончанием Батлерианского джихада и уничтожением врага, не дававшего покоя людям на протяжении целого тысячелетия, человечество оказалось на пороге нового мира. Угроза, веками скреплявшая общество, исчезла, старый порядок ушёл навсегда, а впереди было неясное будущее. Объявить себя Императором – дело нехитрое, но без жёсткой иерархии Империя очень скоро развалилась бы на части, погрузив Вселенную в хаос. Опорой нового порядка стала целая плеяда организаций и группировок, ни одна из которых не справилась бы с задачей в одиночку.

Лига благородных пережила Батлерианский джихад, в ходе которого появилось немало представителей новой аристократии, получивших титул в награду за военные подвиги.

В течение первого столетия по окончании войны сформировалась Космическая гильдия, установившая монополию на космические перевозки и взявшая под контроль межзвёздные банковские операции благодаря изобретенному её основателями способу безопасных путешествий через свёрнутое пространство. Возможность быстро путешествовать от звезды к звезде была настолько важна для Империи и будущего человечества в целом, что основание Гильдии стало началом нового летоисчисления (П. Г. – после создания Гильдии). Основу политического могущества Гильдии заложила Великая конвенция, утвердившая новый порядок и ставшая главным законодательным документом Империи, гарантирующим, что выгода от взаимного сотрудничества при любых обстоятельствах будет значительно больше, чем возможная нажива в случае войны.

В 1 году П. Г. на обломках Старой Империи Падишах-Император, аристократические дома, Гильдия и КООАМ в едва ли не идеальном согласии друг с другом заложили фундамент новой Империи. Человечество нуждалось в едином вселенском правительстве, и Великая конвенция закрепила за домом Коррино статус Императорского дома и право разделить Обитаемый космос на лены и управлять им при участии Ландсраада, Бене Гессерит и Космической гильдии. За последующие тысячелетия Империя расширит свои границы больше, чем когда-либо, охватив миллионы обитаемых планет и десятки галактик.

Шаткое равновесие

Дом Коррино правил Империей более 10 000 лет, используя хитрость, дипломатию и военную силу в идеально выверенных соотношениях. Гильдия, Бене Гессерит и Ландсраад помогали удерживать этот безупречный баланс. Хотя номинально они считались равнозначными игроками, противостоять Императорскому дому в одиночку не мог ни один из них – и это заставляло их тесно сотрудничать. Экономика всей Вселенной зависела от КООАМ, а КООАМ, в свою очередь, необходимы были ментаты, впрочем, как и всем другим.

Вместе с тем равновесие это порой нарушалось. История знает случай, когда один из домов пожелал уничтожить Императора и атаковал Салусу Секундус атомным оружием, превратив планету в выжженную пустыню. Его ждало поражение, а Император впоследствии превратил останки планеты в тюрьму и тренировочный лагерь для **сардаукаров**. Этих солдат, элитную армию Падишаха-Императора, боялись во всём Обитаемом космосе за их боевые навыки и преданность трону. Существовало мнение, что ни одна армия не может сравниться с сардаукарами дома Коррино.


Тайна Космической гильдии

Чтобы сохранить свою неимоверную власть и безопасно водить корабли среди звёзд, Гильдии необходимы были **гильд-навигаторы**. Тайна их создания тщательно оберегалась. Гильд-навигаторы были людьми, мутировавшими под длительным воздействием пряности, благодаря чему у них появлялась ограниченная способность к предвидению. Пряность, таким образом, была жизненно необходима Гильдии. Более 10 000 лет ничто не препятствовало их владычеству в космосе.

Так же, как ментаты и Бене Гессерит, Гильдия заняла место, которое раньше отводилось мыслящим машинам: гильд-навигаторы вели космические корабли через пространство, рассчитывая курс при помощи своих пророческих способностей и производя в уме сложнейшие вычисления, на которые раньше были способны лишь машины. Внутренняя жизнь Гильдии, её структура и позиции, занимаемые её членами, держались в секрете. Чужакам не дано было даже краем глаза увидеть их работу. С посторонними общались лишь агенты и несколько членов руководства, которые вели переговоры с Императором. Только о них да о пресловутых навигаторах знал внешний мир.

Мастера меча и Сукккская школа

Ещё две важные школы получили известность в те времена. Ни одна из них не обладала таким влиянием, как Бене Гессерит, Орден ментатов или Гильдия, но представители этих школ тем не менее были весьма востребованы как среди великих, так и среди малых домов. Первой были мастера меча с Гиназа, опытные воины, мастерски владевшие холодным оружием. Их нанимали в качестве телохранителей и учителей фехтования для тренировки представителей дома и солдат. А второй – Сукккская медицинская школа, описанная ранее. У обеих школ было немало конкурентов, но никто не мог достичь тех же высот мастерства, что они, и сохранить лидерство надолго. В конце концов эти школы стали прочно ассоциироваться со своим ремеслом: говоришь «мастер меча» – подразумеваешь «школу Гиназ», говоришь «доктор» – подразумеваешь «Сукккскую школу». Остальные просто не стоили упоминания.



Империя сегодня

В 10 080 году Обитаемым космосом правит **Падишах-Император Шаддам Коррино IV**. После открытия безопасных путешествий в свёрнутом пространстве и последовавшей за этим стремительной колонизации Вселенной расширение границ Обитаемого космоса замедлилось. На текущий момент они лишь немногим шире самой Империи. На протяжении тысячелетий своего существования Империя расширялась почти с той же скоростью, с какой первопроходцы покоряли внешний космос.

Падишах-Император прочно держит власть в своих руках уже не первое тысячелетие. Однако ко времени правления Шаддама IV Империя стала слишком большой, чтобы сохранять эффективность, и обстановка начала накаляться. Уже несколько поколений среди некоторых благородных семей зреют революционные настроения. Дома, поддерживающие идею о том, что огромную Империю нужно разделить на небольшие независимые владения, объединились под знаменем Благородного содружества. Чтобы обозначить свою позицию, оно нередко использует террористические методы.

Пряность по-прежнему самая востребованная и дорогостоящая субстанция во всей Вселенной. А стремление обмениваться товарами и опытом, как и прежде, неудержимо.

Человечество продолжает эволюционировать, учиться на своих ошибках – и поддаваться жажде власти и саморазрушения. Раз за разом являются харизматические лидеры, жаждущие изменить ход истории, но им суждено лишь пасть и уступить место следующим. И единственное, что незыблемо во Вселенной, – это пряность.

Хронология истории человечества

Хронология разделена на две эры — до создания Гильдии (Д. Г.) и после создания Гильдии (П. Г.). Точная дата событий, для которых указана только эра, неизвестна. Их расположение на шкале времени приблизительно. Многие даты также спорны.

11 000 Д. Г.
Началась эпоха покорения космоса. Люди открывают для себя новые грани религии.

Д. Г.
Зарождается Старая Империя — конгломерат планет, управляемый единым правительством.

2 200 Д. Г.
Несколько учёных и философов подвергают себя операции по переносу мозга в специальные консервационные резервуары, став, таким образом, первыми когиторами.

Д. Г.
Из-за возникших идеологических разногласий буддислам раскалывается на два направления: дзенсуннитов и дзеншиитов.

1 381 Д. Г.
Схизматическая секта дзенсуннитов откалывается от учения Маомета, третьего Мухаммеда.

Д. Г.
Яншуф Ашкоко, учёный на службе Шаккада Мудрого, открывает на Арракисе меланжу.

Д. Г.
Планетологи Империи оценивают Арракис с точки зрения ценности его ресурсов и возможности колонизации.

1 287 Д. Г.
Свергнут последний Император Старой Империи. Дальнейшая его судьба неизвестна.

1 287 Д. Г.
Начало эпохи титанов.

Д. Г.
Титаны перепрограммируют ашины, обладающие ИИ, недряя в них агрессию, тобы завоевать Старую мперию.

Д. Г.
Титаны делят между собой Империю.

Д. Г.
На окраинах Империи зарождается Лига благородных, противостоящая титанам. Её штаб-квартирой становится Салуса Секундус.

Д. Г.
Люди покидают Арракис.

1 280 Д. Г.
Умирает предводитель титанов. Остальные, используя передовые технологии, трансформируют себя в саймеков.

1 192–1 183 Д. Г.
Восстание на Валгисе.

1 182 Д. Г.
Агрессивный ИИ Омниус подчиняет себе титанов, захватив все их планеты и преобразовав их в Синхронизированные миры.

1 182 Д. Г.
Лига благородных в ответ на действия Омниуса ограничивает использование искусственного интеллекта.

1 182 Д. Г.
Омниус атакует Лигу благородных, но безуспешно.

1 182 Д. Г.
Решив, что нападение машин — это воплощение древнего пророчества о конце света, последователи буддислама отправляются в странствие по Вселенной.

400 Д. Г.
Колдуньи Россака начинают евгеническую программу, которая ляжет в основу программы рождения Квисатц Хадераха.

250 Д. Г.
Родился Манион Батлер, отец Серены Батлер.

236 Д. Г.
Родился Пирс Харконнен.

223 Д. Г.
Родился Вориан Атрейдес.

221 Д. Г.
Родилась Серена Батлер.

203 Д. Г.
Тио Хольцман изобретает щит-скремблер для борьбы с мыслящими машинами.

203 Д. Г.
Омниус захватывает Гьеди Прайм и высылает в глубокий космос тысячи зондов с копиями своего сознания для создания на других планетах рабочих станций.

203 Д. Г.
Селим, изгой-дзенсуннит на Арракисе, становится первым, кому удалось оседлать песчаного червя. Он получает прозвище «Укротитель Червей».

203 Д. Г.
Лига благородных освобождает Гьеди Прайм.

203 Д. Г.
Под руководством Тио Хольцмана Норма Ценва изобретает генератор суспензорного поля.

202 Д. Г.
Обнаружена коммерческая ценность меланжи.

202 Д. Г.
Хольцман создает первый силовой щит.

201 Д. Г.
На Земле вспыхивает восстание против Омниуса и титанов.

201 Д. Г.
В ответ на восстание Омниус уничтожает всех людей на Земле.

201 Д. Г.
Пряность появляется на рынке миров Лиги.

200–108 Д. Г.
Батлерианский джихад.

201 Д. Г.
Лига благородных при помощи атомного оружия уничтожает все мыслящие машины на Земле. Планета превращается в безжизненную пустыню.

198 Д. Г.
Воины джихада совершают свою первую массированную атаку на Бела Тегейзе. Ни одной из сторон не удаётся одержать победу.

197 Д. Г.
Омниус с планеты Коррин безуспешно штурмует штаб Лиги Благородных на Салусе Секундус.

195 Д. Г.
Лига благородных терпит сокрушительное поражение в Бойне на Хонру.

185 Д. Г.
Родился Гильберт Албанс.

185 Д. Г.
Началась работа над технологией свёртывания пространства.

176 Д. Г.
Эразм заключает с Омниусом пари, утверждая, что человек способен овладеть машинной логикой, и начинает обучение Албанса.

175 Д. Г.
Вориан Атрейдес разраба вает метод, с помощью ко рого можно парализовать работу дубликатов Омни

174 Д. Г.
Норма Ценва строит на Поритрине первый кораб способный перемещаться через свёрнутое простра ство. Дзенсунниты испол зуют его, чтобы сбежать на Арракис.

173 Д. Г.
Основана Колар – первая космическая верфь, где строятся корабли для перемещения через свёрнутое **пространство.**

108 Д. Г.
Омниус создаёт искусственный вирус и выпускает его на нескольких планетах Лиги. Миллиарды людей гибнут.

108 Д. Г.
Основан Культ Серены – фанатики начинают повсеместно уничтожать машины.

108 Д. Г.
Лига благородных уничтожает большую часть копий Омниуса во Вселенной и объявляет о конце Батлерианского джихада.

107 Д. Г.
Мохандас Сукк и Ракелла Берто-Анирул основывают Гуманитарную медицинскую комиссию. По окончании Батлерианского джихада они путешествуют по всей Вселенной, помогая страждущим.

88 Д. Г.
Дзенсунниты Арракиса подвергаются набегам. Некоторых из них уводят в рабство.

88 Д. Г.
Норма Ценва обнаруживает, что способность к предвидению, возникающая при употреблении пряности, позволяет безопасно путешествовать через свёрнутое пространство.

88 Д. Г.
Гуманитарная медицинская комиссия отправляется на Россак, чтобы бороться с эпидемией, вызванной мутировавшим штаммом чумы, созданной когда-то Омниусом.

88 Д. Г.
Фейкан Батлер использует Культ Серены, чтобы стать главой Лиги благородных, после чего издаёт закон, запрещающий создавать машины, наделённые подобием человеческого разума.

88 Д. Г.
Омниус с планеты Коррин транслирует свой дубликат в глубокий космос и использует порабощённых людей в качестве живого щита, чтобы замедлить продвижение сил Лиги. Лига всё равно атакует планету, уничтожая, таким образом, последнюю функционирующую копию Омниуса и остатки мыслящих машин.

88 Д. Г.
Гильберт копирует ядро памяти независимого робота Эразма несмотря на то, что за это грозит смертная казнь.

88 Д. Г.
Адриен Венпорт и Тук Кидар основывают компанию «Сверхбыстрые транспортировки».

88 Д. Г.
Фейкан Батлер берёт фамилию Коррино и объявляет себя Императором всего человечества.

88 Д. Г.
Прячась от работорговцев, дзенсунниты Арракиса уходят всё дальше в пустыню, приспосабливаясь к суровым условиям жизни в песках.

88 Д. Г.
Икс и Ричез переживают атаку фанатиков из Культа Серены без особых потерь.

Д. Г.
Мохандас Сукк открывает Сукскую медицинскую школу.

Д. Г.
Колдуньи Россака под предводительством Ракеллы Берто-Анирул становятся орденом Бене Гессерит и основывают Школу матерей на Валлахе IX.

Д. Г.
Албанс основывает Орден ментатов.

86 Д. Г.
За подвиги во время Батлерианского джихада Атрейдесы получают статус благородного дома.

5 Д. Г.
Основана КООАМ.

1 Д. Г.
На основе компании «Сверхбыстрые транспортировки» зарождается Космическая гильдия, которая становится одной из ключевых сил во Вселенной. Это переломный момент в истории человечества.

1 Д. Г.
Совместными усилиями императорского трона, Космической гильдии, КООАМ и Ландсраада Империя обретает тот облик, который сохранится на многие поколения.

П. Г.
Ландсраад подписывает Великую конвенцию, которая запрещает использование атомного оружия против людей. Любого, кто нарушит этот запрет, можно атаковать без предупреждения.

П. Г.
Салуса Секундус опустошена в результате атомной бомбардировки. Столица Империи перемещается на Кайтейн.

П. Г.
Бене Гессерит разрабатывают технику слияния мыслей и разделения памяти, которая становится основой могущества ордена.

6 600 П. Г.
Появляется первая «дикая» преподобная мать (не прошедшая обучения в ордене).

8 677 П. Г.
Дом Атрейдесов переселяется на Каладан.

10 018 П. Г.
Дом Ричезов проигрывает в экономическом противостоянии Иксу.

10 110 П. Г.
Родился Владимир Харконнен.

10 114 П. Г.
Дом Ричезов теряет контроль над Арракисом и планету получает в ленное владение дом Харконненов.

10 118 П. Г.
Родился Хазимир Фенринг, неудавшийся Квисатц Хадерах.

10 119 П. Г.
Родился Шаддам IV.

10 140 П. Г.
Родился Лето Атрейдес.

10 153 П. Г.
Владимир Харконнен получает контроль над Арракисом.

10 153 П. Г.
Имперский планетолог Пардот Кайнс отправляется на Арракис, чтобы разработать метод искусственного воспроизведения пряности.

10 154 П. Г.
При содействии Императора Элруда IX Бене Тлейлакс вторгаются на планету Икс.

10 154 П. Г.
Начат проект «Амаль» по созданию искусственной пряности.

10 154 П. Г.
Родилась леди Джессика.

10 156 П. Г.
Чобин, учёный с Ричеза, создает первое поле невидимости.

10 156 П. Г.
Шаддам Коррино IV восходит на трон.

П. Г.
При содействии Императора Шаддама IV Бене Тлейлакс подчиняют себе Икс.

10 162 П. Г.
Родилась Ирулан Коррино.

10 166 П. Г.
Начинается война между домами Эказов и Моритани.

10 171 П. Г.
Лето Атрейдес получает существенную поддержку в Ландсрааде.

10 171 П. Г.
Бене Гессерит решают, что леди Джессика должна стать наложницей Лето Атрейдеса.

10,174 П. Г.
Гурни Халлек поступает на службу к дому Атрейдесов.

10 175 П. Г.
Шаддам IV начинает Великую войну за пряность.

10 175 П. Г.
Дом Атрейдесов освобождает Икс из-под власти Бене Тлейлакс.

10 175 П. Г.
Дом Верниусов под предво дительством Ромбура возвращает себе власть на Ик

10 175 П. Г.
Родился Пол Атрейдес.

10 191 П. Г.
Текущий год.

ПАНОРАМА ИМПЕРИИ

На десятом тысячелетии правления дома Коррино Империя застыла в равновесии между старым и новым: сложнейшие технологии и несметные богатства позволяют элите вести долгую и роскошную жизнь, пока другие люди, не принадлежащие к числу аристократов, работают в поте лица, занимая в строгом феодальном обществе положение, мало чем отличающееся от положения средневековых крестьян.

ЛАНДСРААД И ВЕЛИКАЯ КОНВЕНЦИЯ

Над всеми благородными домами Империи стоит совет, который носит название Ландсраад. Председательствует в этом совете Император из дома Коррино, передающий свой титул по наследству и располагающий военными силами, достаточными, чтобы усмирить любого, кто захочет бросить ему вызов. Права и обязанности Ландсраада определены в Великой конвенции, наивысшем законодательном документе Империи.

Все дома Ландсраада поклялись в верности Императору, но борьба за власть среди них тем не менее не утихает. Деньги и военное превосходство — вот залог влияния в Ландсрааде. Бесконечные политические интриги — суровая повседневность Империи. Соперничество между домами за источники дохода и рычаги давления не прекращается ни на миг. Чтобы расстроить планы противников, в ход идут любые средства, включая шпионаж и другие методы тайной войны. А Император тем временем наблюдает за этой суетой, выбирает фаворитов, меняя их по мере того, как те набирают популярность, заключает негласные союзы с одним или другим домом в зависимости от того, кого хочет усилить, а кого — ослабить.

Великая конвенция запрещает открытую войну между домами, если, конечно, сам Император не даст своего позволения. Она также гарантирует защиту гражданского населения, которое служит воюющим домам. Единственная отдушина для тех, кто жаждет свести счёты, — это канли, разрешённое имперским законом искусство вендетты, свершаемой руками наёмных убийц. Использование любого оружия массового уничтожения, будь то атомное, биологическое или какое-либо ещё, запрещено без каких-либо оговорок (как уже упоминалось выше).



ТРИ СТОЛПА ВЛАСТИ

Власть в Империи принадлежит трём могущественным группировкам: союзу домов Ландсраада, Императору с его фанатично преданными сардаукарами и коалиции, которую создали Космическая гильдия, обеспечивающая транспортировку людей и товаров по всей Империи, и вездесущая КООАМ, контролирующая торговлю. Хотя Гильдия и КООАМ — это совершенно разные организации (у Гильдии даже есть свой собственный банк), они тем не менее тесно связаны и зависят друг от друга, поскольку открытый рынок может существовать только там, где есть возможность доставить товар.

На этих трёх китах держится подобие мира и спокойствия во Вселенной. Именно они позволяют цивилизации хоть как-то продолжать своё движение вперёд.

ПРЯНОСТЬ МЕЛАНЖА

Стабильность в Империи зависит от одного-единственного вещества: таинственной меланжи, органической субстанции, которая продлевает жизнь, обостряет восприятие и дарует видения будущего. Несмотря на свои положительные свойства, пряность коварна: она быстро вызывает зависимость, и тогда человек, не получивший очередную порцию, рискует умереть.

Это чудесное вещество добывается на единственной планете в Империи: на Арракисе. Он кажется безжизненным, этот пустынный мир населяют лишь гигантские песчаные черви и суровый кочевой народ, **фримены**. Однако Арракис — самая важная планета во всей Вселенной.

За обладание пряностью было пролито немало крови, ведь тот, кто контролирует пряность, держит в своих руках ось, вокруг которой вращается Вселенная. Право на владение Арракисом — самая вожделенная привилегия для любого дома, ведь меланжа столь же ценна, сколь и незаменима. Торговля пряностью (которая сама по себе является ещё одним уравновешивающим фактором) приносит огромные доходы, и дом, получивший Арракис в своё владение, становится мишенью для всех прочих домов. По этой причине планета не может принадлежать самому Императору, ведь это необратимо нарушило бы баланс сил.

Эдикты, изданные после Батлерианского джихада, запрещают создавать мыслящие машины, поэтому людям самим приходится выполнять те функции, которые раньше возлагались на ИИ. Пряность расширяет ментальные возможности и обостряет восприятие, поэтому её используют во многих специализированных областях обучения. Помимо Бене Гессерит (см. стр. 55) и Космической гильдии (ниже), пряность в своей деятельности или в тренировках применяют и другие организации, известные как **Великие школы** (см. стр. 34).



Космическая гильдия

Величайшим препятствием для установления прочной власти Императора и сохранения целостности Империи было огромное пространство, на котором раскинулся Обитаемый космос. Планеты, населённые людьми, разделяют невероятные расстояния. На заре эры космических путешествий корабли отправлялись в странствия длиною в жизнь, чтобы найти миры, пригодные для колонизации. Полёты на сверхсветовой скорости были слишком опасны. В результате целые колонии исчезали за чёрным покрывалом космоса – там, откуда не доходили даже сигналы. Сообщение между планетами могло занимать сотни лет. Сложные вычисления, необходимые для путешествий через свёрнутое пространство, были возможны только благодаря компьютерам, а на их использование после Батлерианского джихада наложили запрет. Небольшие корабли могли (и могут до сих пор) путешествовать в пределах одной звёздной системы, но перелёты на более длинные дистанции с их помощью настолько медленны и опасны, что этим способом путешествия пользуются лишь в крайних случаях.

Решение проблемы нашлось с появлением Космической гильдии и её первых навигаторов – людей, подвергшихся мутации под воздействием больших количеств пряности. Дар предвидения, пускай и ограниченный, позволяет навигаторам безопасно вести космические корабли через свёрнутое пространство. Благодаря этому звездолёты способны преодолевать расстояние между системами практически мгновенно. А значит, миры могут торговать и обмениваться информацией, а Империя – оставаться единым целым.

Гильдия обладает монополией на путешествия через свёрнутое пространство, таким образом, по сути, являясь единственным фрахтовщиком в Империи. Её корабли, **хайлайнеры**, настолько огромны, что в трюме даже одного из них могут свободно поместиться все фрегаты и транспортники десятка великих домов. Пассажиры должны подчиняться строгим правилам Гильдии, запрещающим насилие, а также любые другие контакты между домами, пока осуществляется транспортировка. Нарушители рискуют лишиться права в дальнейшем фрахтовать межзвёздные корабли, чего ни один из домов не может себе позволить. Цена, запрашиваемая Гильдией за её услуги, высока, но, лишившись возможности торговать с другими системами, дом останется без существенной части своих доходов, а значит, и влияния в Ландсрааде.

Космическая гильдия – единственная организация, способная обеспечить безопасное путешествие через свёрнутое пространство. Компьютеризированная навигация запрещена эдиктами Батлерианского джихада. Впрочем, время от времени кто-нибудь предпринимает попытки тайно воссоздать запретные технологии прошлого или воспроизвести способности гильд-навигаторов. В лучшем случае им удаётся лишь приблизиться к заветной цели, однако гораздо чаще эти попытки заканчиваются катастрофой. Межзвёздные перелёты в обычном пространстве – не такое уж редкое явление, но любой, кто может позволить себе оплатить услуги Космической гильдии и для кого время имеет значение, предпочитает путешествовать на их кораблях. Тем же, у кого недостаточно денег или есть веские причины избегать контактов с Гильдией, остаётся довольствоваться медленным транспортом.

КООАМ

Всю коммерческую деятельность в Империи контролирует «Комбайн оннет обер адвансер меркантайлс», или КООАМ, – колоссальная организация, бенефициарами которой являются все дома Ландсраада. КООАМ определяет налоговые ставки, регулирует торговлю и в целом направляет экономическую политику Империи. Самый ценный товар, обращение которого регламентирует КООАМ, – это, разумеется, пряность. Её текущей рыночной стоимостью, как правило, оценивается общее состояние экономики.

КООАМ встроена в механизм Ландсраада на всех его уровнях, и её влияние (так же как влияние Космической гильдии, которая является её пассивным партнёром) можно ощутить в любом уголке Империи. Практически всё, что можно продать или купить, находится под надзором КООАМ. Хотя все дома, включая императорский, являются акционерами КООАМ и получают свою часть прибыли от её деятельности, все они в то же время обязаны подчиняться её предписаниям, если не хотят подвергнуться аудиторской проверке или потерпеть финансовый крах.

Публичным лицом КООАМ является президент. На данный момент эту должность занимает Франкос Ару. Впрочем, реальная власть находится в руках директора контрольно-ревизионной комиссии (или просто «ревдира») Малины Ару, матери президента и главы семейства Ару, уже долгое время стоящего во главе КООАМ. Штаб-квартира организации, Серебряный шпиль, находится на планете Кайтейн, недалеко от императорского дворца.

Император, будучи крупнейшим миноритарным акционером КООАМ, фактически является её генеральным директором. Другим домам приходится постоянно бороться за право иметь в совете директоров своего представителя – привилегия, которую Император может даровать своим фаворитам или отнять по собственному усмотрению. Космическая гильдия и Бене Гессерит также являются акционерами КООАМ и в определённой степени влияют на принятие решений, при этом деятельность Гильдии очень тесно связана с работой КООАМ.

Подробнее о КООАМ вы можете прочитать на стр. 43.

Императорские сардаукары

Свирепые сардаукары – ударные войска Императора, которые подчиняются ему и только ему, – проходят подготовку в жёстких условиях на планете-тюрьме Салусе Секундус. Они – та сила, которая позволяет держать в узде Ландсраад. Страх перед ними весьма велик, так что Император взял за правило регулярно появляться перед Ландсраадом в форме офицера сардаукаров (хотя сам он не проходил соответствующей подготовки): так он напоминает своим врагам и союзникам о том, чьему слову подчиняется самая грозная армия Империи.

Тренировочная программа сардаукаров настолько сурова, что многие курсанты не доживают до конца обучения – строгий режим и беспощадный климат Салусы Секундус делают своё дело. Пережившие тренировку превращаются в фанатиков, беззаветно преданных дому Коррино и лично Падишаху-Императору и бесконечно гордых своей репутацией самых лучших солдат Империи.

Сардаукары носят форму белого цвета с ритуально нанесёнными на неё пятнами крови. Они могут идти в бой в любом обмундировании, но Император, как правило, предпочитает, чтобы его противники ясно понимали, с кем имеют дело, – и дрожали от страха. Каждый солдат имеет при себе экипировку, необходимую для текущей задачи: шлем, меч, кинжал, лучемёт, метательные ножи, силовой щит и т. д. Они также могут использовать разнообразное скрытое оружие или оборудование, например, прятать удавку из шиги в волосах, отравленную иглу или дротик в фальшивом ногте или зубе. Клинок, впрочем, излюбленное их оружие. Они никогда его не прячут, поэтому ни один из них не носит ножен.

Помимо открытого боя, сардаукаров обучают также ведению тайных операций, маскировке, искусству шпионажа и психологической войны, а также пилотированию. Каждый из них способен в одиночку справиться с двумя десятками обычных солдат. Сардаукары считаются непревзойдёнными бойцами, противостоять которым могут разве что лучшие из мастеров меча школы Гиназ. Им присущ характерный стиль ведения боя, по которому их несложно узнать, – они всегда полагаются на командную работу.

Жизнь в Империи

Подавляющее большинство людей, живущих в Империи, подчинены системе фафрелах, определяющей их место в мире – место простолюдинов, чей удел всю свою жизнь служить *сиридару*, то есть наместнику, назначенному одним из благородных домов. Дом этот, в свою очередь, должен исполнять волю Императора. Подобная система обеспечивает порядок и стабильность, поскольку каждый знает, в чём его задача и как ему следует себя вести. Так, по крайней мере, утверждают аристократы – никому ведь не придёт в голову спрашивать чернь, что она думает по этому поводу.

Денежная единица Империи – **солярий**. Его достоинство тесно связано с текущей стоимостью меланжи, что ещё раз подчёркивает важность пряности. КООАМ предписывает использование солярия повсеместно, благодаря чему отсутствует необходимость конвертации валют, что, в свою очередь, способствует свободной торговле.

Официальный язык Империи – **галакт**. На нём говорит подавляющее большинство людей. Существуют региональные и планетарные диалекты галакта, а также множество других языков, на которых говорят разные группы населения, но официальные переговоры в большинстве своём ведутся на галакте. Кроме того, большое распространение имеют искусственные языки и системы знаков, такие как язык жестов Бене Гессерит, боевые языки разных домов или чакобса, охотничий язык, который используют Бене Гессерит и фримены.

Жизнь внутри системы фафрелах очень проста. Каждый делает своё дело – как правило, выполняя определённую физическую работу или занимаясь ремеслом. Над ними стоят немногочисленные управляющие. Каждый отчётливо понимает, что он, его семья и все, кого он знает, служат двум господам: сиридару и Императору. Простые люди производят разнообразные товары и участвуют в промыслах, от добычи скромных риса пунди и рыбы-луны с Каладана до поиска бесценного холистерового жемчуга с Базелла. Вся продукция затем передаётся правящему дому для распределения между своими владениями или продажи на экспорт среди миров Ландсраада. Определённая доля прибыли отчисляется в КООАМ, которая, в свою очередь, распределяет часть полученных денег в качестве дивидендов среди домов-участников, включая императорский. Так работает экономическая система Империи: труд простых людей обогащает аристократические дома, которые обогащают КООАМ, которая ещё больше обогащает Ландсраад и Императора.

Императорский двор

Двор Падишаха-Императора, вероятно, самый пышный за всю историю человечества. Император владеет несметными богатствами, да и сама Империя де-факто принадлежит ему, так что он ни в чём не испытывает недостатка. Его личная резиденция на столичной планете Кайтейн не знает себе равных, а покои супруги и детей поражают воображение. Здесь же находится Престол Золотого льва – символ власти дома Коррино. В распоряжении двора тысячи слуг, самые новые и совершенные технологии, какие только

существуют, и любые сокровища, которые можно найти в Империи. Космический флагман Императора – фактически передвижная крепость, куда можно погрузить тысячи сардаукаров, – служит символом непобедимости императорского дома Коррино.

АРИСТОКРАТИЧЕСКИЕ ДОМА

Большая часть домов ведёт роскошную жизнь – во всяком случае, если сравнивать с их подданными. Одни предпочитают глухие крепости или замки в средневековом стиле, другие живут в роскошных поместьях, но, так или иначе, их покои уютны, просторны и обставлены с комфортом и элегантностью, члены дома носят удобную, сшитую на заказ одежду, пользуются всеми достижениями технологий, такими как книгофильмы и плавающие лампы, у них всегда в достатке еды и питья, им прислуживают десятки, если не сотни слуг, их защищают преданные охранники, а самое главное – им доступна пряность. Аристократам не приходится ни о чём беспокоиться, ну разве что о том, как получить ещё больше власти и влияния.

ПРОСТОЛЮДИНЫ

Основное население Империи составляет простонародье. Это люди, которые, как правило, от рождения до самой смерти живут на одном месте. Уклад их жизни скромен и в наибольшей степени зависит от того, какой из благородных домов управляет их родной планетой. У самых щедрых домов подданные живут комфортно, а иногда даже приятно. Какую-либо технику, за исключением элементарных предметов обихода, могут позволить себе лишь богачи. Большинству недоступна связь дальнего радиуса действия, а дома они освещают при помощи плавающих ламп или иными, более примитивными методами.

Простым людям в Империи даже нет смысла мечтать о какой-либо социальной мобильности. Мало кто разделяет мнение, что жизнь можно изменить собственными руками, путём личностного самоопределения и самосовершенствования. Единственный способ вырваться из рутины обыденной жизни – стать солдатом или поступить на службу к какому-нибудь дому в качестве слуги в надежде, что тебя заметят. Только тот, кто стоит выше тебя, может помочь тебе подняться.

РАБЫ

Каким бы незавидным ни было положение простолюдинов, но и его можно лишиться, попав в плен. Чаще всего пленников либо возвращают за выкуп, либо заставляют служить новому хозяину, но те, кому не повезло, могут оказаться в рабстве. Хотя рабство не запрещено законом Империи, большинство домов Ландсраада считает это явление отвратительным и не допускает его на своей территории. Некоторые смотрят на рабский труд сквозь пальцы, но в то же время разрешают невольникам выкупать свою свободу. Есть, однако, и те, кто практикует рабство открыто. К ним, в частности, относится дом Харконненов, все подданные которого, в сущности, находятся в рабстве и живут в постоянном страхе перед своими хозяевами, которые могут лишить их жизнь по одной лишь прихоти.



Технологии

Эдикты Батлерианского джихада существенно замедлили технологический прогресс. Хотя машины, лишённые искусственного интеллекта, всё ещё используются, всецело полагаться на них не принято. Люди не доверяют высоким технологиям и предпочитают делать всё «естественным путём» — там, где это возможно. Есть тем не менее две группы, которые время от времени пробуют эдикты джихада на прочность. Это дом Верниусов с планеты Икс и Бене Тлейлакс (см. стр. 42). Большая часть инноваций в Империи исходит именно от них. Своими технологиями знаменит также дом Ричезов, но он, в отличие от первых двух, чтит вековые традиции и не приветствует попытки обойти запреты ради технологических новшеств. Несмотря на всё вышесказанное, в Империи используется немало разнообразных устройств и приборов. Большинство из них настолько совершенно, что сохраняет эффективность при малых размерах и не бросается в глаза, из-за чего нередко создаётся впечатление примитивности или даже технологической отсталости повседневной жизни людей.

Ниже представлено общее описание технологий, используемых в той или иной области. Более подробно о наиболее значимых устройствах можно прочитать на стр. 194-209.

Транспорт

Помимо космических кораблей в Империи используется самый разнообразный транспорт: от телег, запряжённых животными, до самых прогрессивных мобилей, орнитоптеров, грузолётов, воздушных лайтеров, поездов на суспензорном поле и т. п.

Информационные технологии

Для сообщения на дальних расстояниях используются два основных метода — коммуникационная сеть и дистранс (устройство, позволяющее наложить временный нейроимпринт на нервную систему живого существа, в результате чего сообщение будет зашифровано в его поведенческих актах и при необходимости проиграно, зачастую с использованием правильных методов дешифрования). Физические носители информации включают в себя книгофильмы, шига-ридеры, минимикрофильмы, мемокордеры и другие устройства записи и воспроизведения.

Предметы обихода

Наиболее значимым изобретением, изменившим повседневную жизнь, стал суспензор: антигравитационное устройство, позволяющее уменьшить вес любого груза. Оно очень широко используется в Империи — существуют как транспортные средства, использующие этот принцип, так и персональные портупеи портативных генераторов. Плавающие лампы — самый дешёвый и распространённый способ освещения — зачастую также оснащены подобным суспензором.

Еду, как правило, готовят традиционными методами. Фабричная обработка или производство пищи не получили большого распространения. Многие повара предпочитают всё делать собственными руками, используя только натуральные ингредиенты. Развитые технологии позволяют готовить еду быстрее, сохраняя, быть может, больше полезных свойств, но в основе своей приготовление пищи не сильно изменилось за тысячелетия. То же самое можно сказать об уборке и техническом обслуживании. Именно поэтому аристократические дома нанимают множество слуг.

Члены благородных семей в любой момент могут пасть жертвами в войне убийц, поэтому их резиденции всегда оснащены ядоискателями, как стационарными, так и портативными, и даже парящими при помощи суспензора.

Личное оружие

Мало кто в Империи, помимо членов благородных домов, имеет доступ к высокотехнологичному оружию, разве что самые успешные из бандитов, убийц и контрабандистов. Чаще всего используется режущее и колющее холодное оружие (мечи, кинжалы и т. п.), гарроты, а также замаскированные иглы и дротики. Из оружия дальнего боя распространены игольные пистолеты, низкоскоростные парализаторы, маула-пистолеты и лучемёты, хотя использование последних ограничено, и получить их в своё распоряжение, как правило, могут только те, кто находится на службе у аристократов.

Изобретение персонального силового щита изменило тактику ведения ближнего боя. Ношение тяжёлой брони, в частности, утратило смысл, и большинство бойцов предпочитает носить лёгкое обмундирование. Эффект Хольцмана делает чрезвычайно опасным применение лучемётов в непосредственной близости от силового щита, поскольку это может повлечь за собой субатомный взрыв. Даже если взрыв оказался спровоцирован случайно, виновник будет иметь дело с мощью всего Ландсраада, поскольку подобное действие считается нарушением Великой конвенции. Военные, как правило, избегают использовать лучемёты при ведении боевых операций, ведь случайный выстрел может стоит жизни всем, кто окажется поблизости. Более подробно см. стр. 23.

Молодые аристократы нередко учатся фехтованию, сражаясь против боевых машин на сервомоторах, которыми управляют их наставники.

Промышленность

Определённую долю тяжёлой механической работы на производстве выполняют сервы: устройства не умнее часовых механизмов, которые способны выполнять только строго определённые функции, заложенные в них при изготовлении. Суспензоры, упомянутые выше, также играют важную роль в промышленности.

Великие школы

За истекшие тысячелетия Империя была свидетелем восхода и заката множества организаций. Самые могущественные и долговечные получили признание в качестве Великих школ. Принадлежность к этим почтенным учреждениям, чьи наименования сами по себе внушают уважение, является гарантией высокой компетентности специалиста. Большинству домов Ландсраада служит по меньшей мере один, а то и несколько представителей этих школ, а молодые аристократы либо сами проходят там обучение, либо постигают преподаваемые там дисциплины под присмотром учителей-выпускников.

Описание Космической гильдии, одной из самых могущественных Великих школ, можно найти выше, на стр. 30.

Бене Гессерит

Сёстры Бене Гессерит – женский религиозный орден, предпочитающий держаться в тени, поставляя всем домам Ландсраада жён, наложниц и мудрых советниц. Некоторые аристократки сами получают подготовку Бене Гессерит – кто-то в самом ордене, а кто-то под руководством матери, другой родственницы или служащей дому сестры ордена. Та, кто овладевает искусством Бене Гессерит в совершенстве, достигает невероятной степени контроля над собственным телом, её физические и ментальные способности усиливаются, восприятие обостряется. Бене Гессерит владеют тайным языком жестов, умеют видеть то, чего не замечают другие, и даже отличать правду от лжи. Известно, что орден использует пряность, чтобы усиливать свои способности, но то, насколько она им необходима – если вообще необходима, – держится в строгой тайне.

Орден сестёр унаследовал религиозные традиции католицизма, ислама, дзен-буддизма, иудаизма, индуизма и других религий. Существует отдельная группировка внутри ордена, Миссионария Протектива, посвятившая себя тому, чтобы защитить членов ордена от возможных опасностей и способствовать выполнению их миссии. Она распространяет по всем планетам Империи «полезные предрассудки», с помощью которых любая из сестёр при необходимости могла бы добиться огромной власти, где бы она ни оказалась. Дело в том, что, служа Императору и благородным домам, Бене Гессерит втайне преследуют свои собственные цели. С помощью генетической программы, длящейся многие поколения, они хотят породить на свет Квисатц Хадераха, сверхчеловека, который будет превосходить всех по своим психическим и физическим способностям и принесёт мир во Вселенную. Под чутким руководством ордена, разумеется.

Более подробно о Бене Гессерит можно прочитать на стр. 55.

Орден ментатов

Эдикты Батлерианского джихада запретили создание мыслящих машин, но это не означает, что во Вселенной пропала необходимость в сложных вычислениях и анализе данных. Чтобы заполнить образовавшийся пробел, появился Орден ментатов. Он объединяет людей с чрезвычайно развитыми способностями к познанию и обработке информации. У них совершенная память и прекрасно развитая интуиция. Они могут предсказывать поведение людей с поразительной точностью, что делает их прекрасными стратегами, управляющими, шпионами или советниками. В своих суждениях ментаты полагаются на так называемое состояние «наивного сознания», исключающее влияние стереотипов и предрассудков. Хотя ментаты и не способны на настоящее предвидение, они тем не менее незаменимы при любом крупномасштабном планировании, и ни один из благородных домов не может обойтись без их услуг.

Большая часть ментатов употребляет сок сафо, который добывают из корней деревьев с Эказа. Он многократно повышает их ментальные силы, но на губах из-за его употребления появляются пресловутые пятна клюквенного цвета.

Суккская школа

Любому дому нужен искусный квалифицированный врач, который будет следить за здоровьем членов благородной семьи и всех, кто им служит. В Империи немало медицинских учреждений, но ни одно не обладает такой безупречной репутацией, как Суккская медицинская школа, чьи выпускники, по всеобщему мнению, столь же неподкупны, сколь и умелы: истинные целители, сострадательные и всецело преданные своим работодателям, неспособные лишить кого-то жизни даже в чрезвычайных обстоятельствах.

Знаком Суккской школы является татуировка на лбу в форме ромба. Этот символ гарантирует нанимателю полную преданность врача – бесценное качество, ведь он посвящён в самые сокровенные тайны семейства, и в его руках жизнь членов благородного дома. Надёжность, впрочем, имеет свою цену: услуги докторов Суккской школы необычайно дороги, причём определённая доля их внушительного вознаграждения отчисляется самой школе.

Мастера меча из школы Гиназ

Мастера меча командуют войсками благородных домов, заведуют их службой безопасности или занимают должности личных телохранителей. Зачастую они также руководят обучением молодых аристократов искусству ближнего боя, чтобы те могли защитить себя и были готовы к тяготам, которые лягут на их плечи, если им придётся возглавить свой дом. Хотя собственных мастеров меча тренируют во всех домах Ландсраада, лишь выпускники школы Гиназ пользуются славой по всей Вселенной. Их считают одними из лучших воинов Империи, способных, быть может, противостоять даже императорским сардаукарам. Мастера меча владеют не только искусством фехтования (в котором им нет равных, независимо от того, сражаются ли они со щитом или без него, и какое оружие у них в руках), но и навыками рукопашного боя. Кроме того, они прекрасно разбираются в тактике, логистике, взрывотехнике, искусстве командования и прочих областях военного дела.

Религия и вера

Несмотря на то, что человечество расселилось среди звёзд, религия и вера всё ещё играют важную роль в Империи. В основе многих социальных норм, принятых как среди аристократов, так и среди простых людей, лежат религиозные доктрины и суеверия. Многие религиозные течения со Старой Земли в том или ином виде сохранились, хоть и претерпели изменения. Некоторые объединились друг с другом, отыскав точки соприкосновения и выработав общую философскую доктрину. Одни вероучения распространены по всей Империи, другие практикуются только в небольших замкнутых сообществах.

Экуменизм

Одной из самых распространённых религий в Империи является **экуменизм**, названный так в честь Экуменической библии, неоднозначного священного текста, составленного общими усилиями представителей самых разных конфессий после окончания Батлерианского джихада. Хотя официальной религии в Империи нет, экуменизм наиболее близок к тому, чтобы занять это положение.

Экуменизм объединяет широкий спектр верований Старой Земли. Это сплав религий, появившийся в результате работы Комиссии переводчиков-экуменистов (КПЭ). Целью комиссии было создание идеального религиозного трактата, который удовлетворял бы духовным нуждам всего человечества и привёл к тому, чтобы ни у одной религии не было «монополии на божественное Откровение». Экуменическая библия была составлена на основе многих учений, самые крупные из которых – иудаизм, ислам и христианство. Однако это не просто сборник разрозненных отрывков, а тщательно проработанное священное писание, созданное специально для нужд новой эры человечества. Помимо прочего, эта книга служит предостережением против гордыни, толкнувшей некогда людей на попытку создания «мыслящих машин», и предупреждением об опасности их возвращения.

Публикация Экуменической библии вызвала бурную реакцию среди верующих и сопровождалась массовыми беспорядками по всей Империи. На протяжении многих веков её популяризации яростно противились по всему Обитаемому космосу. И тем не менее именно экуменизм стал самой распространённой религией во Вселенной.

Основная заповедь Экуменической библии гласит: «Не искази душу». Сама по себе книга насчитывает примерно 1800 страниц. Её часто цитируют и учёные, и простой народ, а образование юных аристократов почти всегда включает в себя изучение её священных текстов.

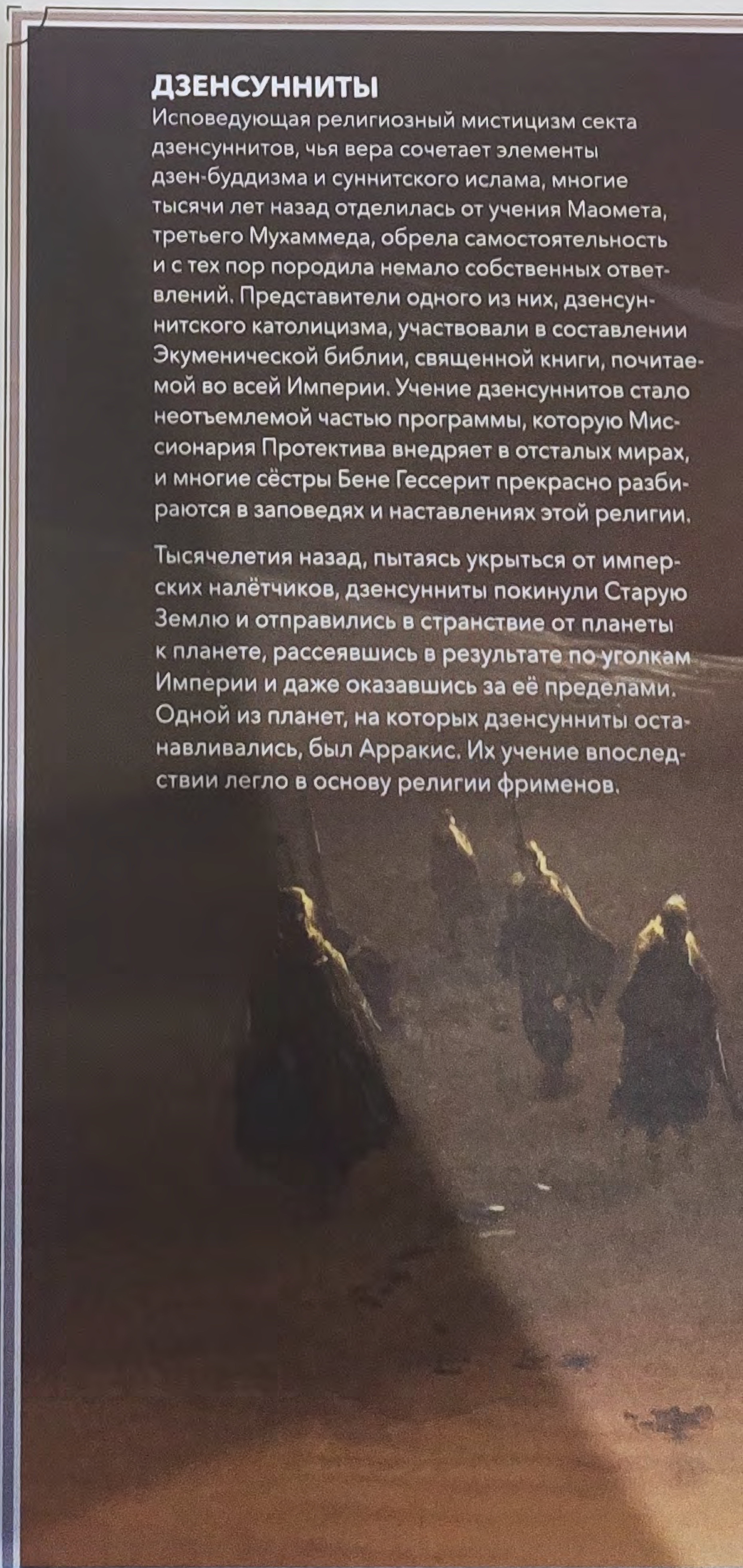
Несмотря на то, что Экуменическая библия весьма популярна и её догматы чтут повсеместно, религиозное рвение в домах Ландсраада встречается крайне редко. И сами аристократы, и те, кто им служит, придерживаются экуменизма лишь формально.

Говоря о религии, важно помнить, что Батлерианский джихад был не простой войной, а священным походом. Человечество не просто сражалось за свободу от тирании мыслящих машин, оно делало это по воле Господа. Свобода стала Его даром за исполнение Его воли. Отчаяние, которое испытывали люди, пока длилась война, их страх, что сопротивление тщетно и победа никогда не наступит, заставили многих обратиться к религии. Молитва давала надежду. Победа, которую удалось в конечном счёте одержать, казалась людям победой Господа. Тот, кто утратит веру, считали они, вновь может утратить дарованную Богом свободу. Запрет на создание мыслящих машин – не просто закон, а божественная заповедь, и вера в то, что нарушение её повлечёт за собой бесчисленные беды не только для поправшего запрет, но и для его семьи или даже всего человечества, распространена очень широко.

Дзенсунниты

Исповедующая религиозный мистицизм секта дзенсуннитов, чья вера сочетает элементы дзен-буддизма и суннитского ислама, многие тысячи лет назад отделилась от учения Маомета, третьего Мухаммеда, обрела самостоятельность и с тех пор породила немало собственных ответвлений. Представители одного из них, дзенсуннитского католицизма, участвовали в составлении Экуменической библии, священной книги, почитаемой во всей Империи. Учение дзенсуннитов стало неотъемлемой частью программы, которую Миссионария Протектива внедряет в отсталых мирах, и многие сёстры Бене Гессерит прекрасно разбираются в заповедях и наставлениях этой религии.

Тысячелетия назад, пытаясь укрыться от имперских налётчиков, дзенсунниты покинули Старую Землю и отправились в странствие от планеты к планете, рассеявшись в результате по уголкам Империи и даже оказавшись за её пределами. Одной из планет, на которых дзенсунниты останавливались, был Арракис. Их учение впоследствии легло в основу религии фрименов.



Экуменизму, в отличие от тех религий, которые ему предшествовали, не свойственна традиция массовых богослужений. Существуют священники и наставники, но в целом вера считается личным делом каждого. Как и многие другие религиозные течения Империи, экуменизм на передний план выдвигает философию, требующую постижения, а не ритуалы, которым можно следовать слепо. Верующие, как правило, проводят время в изучении Экуменической библии, стараясь постичь истину, запечатлённую на её страницах, и запомнить её наставления. Они обращают к Богу свои молитвы точно так же, как это делалось всегда, но часто молятся не за собственное благополучие, а за то, чтобы люди в своей гордыне не разрушили священный союз с Господом, вновь попытавшись создать мыслящую машину. Верующие считают себя хранителями этого союза, и следят за тем, чтобы никто не испытывал божественного терпения и не навлёк тем самым погибель на всё человечество.

Поскольку экуменисты не практикуют массовых богослужений, в их понимании веры существуют большие различия, ведь каждый вносит что-то своё. Хотя все они основывают свои суждения на Экуменической библии, трактовки могут существенно различаться. К счастью, это, как правило, не приводит к конфликтам (хотя встречаются и весьма фанатичные последователи). В целом, самостоятельное изучение священного писания и новые интерпретации скорее приветствуются, ведь это ведёт к более полному пониманию истинной воли Господа. Каждый верующий может сам решить, какой интерпретации придерживаться, и в том, чтобы менять своё мнение по тем или иным религиозным вопросам, нет ничего постыдного. Более того, считается, что истинно верующий постоянно совершенствует своё понимание Экуменической библии, а значит, его вера не может оставаться неизменной.

АТЕИЗМ В ИМПЕРИИ

Хотя далеко не каждый житель Империи является адептом какой-либо религии, мало кто придерживается атеистических взглядов. Идея того, что человечество выжило только благодаря Божьему промыслу, какой бы иррациональной она ни была, настолько прочно живёт в умах людей, что усомниться в ней довольно сложно. Любого, кто заявляет, что Бога нет, сочтут опасным безумцем. Такой человек может нарушить божественный запрет, не осознавая последствий или, хуже того, не признавая опасность. Такое отношение со стороны окружающих заставляет атеистов держать своё мнение при себе.

Хотя сёстры Бене Гессерит тоже изучают Экуменическую библию в период своего ученичества, а орден их знаменит своим мистицизмом и приверженностью ритуалам, они не являются последователями экуменизма. Бене Гессерит рассматривают религию как инструмент, и не более того. Их собственная «Книга Азхар» была написана раньше Экуменической библии, и в своих попытках манипулировать верой они опираются именно на неё.

В детстве большинство людей изучают Экуменическую библию и, повзрослев, следуют основным заповедям Батлерианского джихада, но, как правило, этим и ограничивается их религиозная жизнь. Они согласны с тем, что Бог есть, но вера играет весьма скромную роль в их жизни. На некоторых планетах (обычно там, где технологиям выделено важное место в обществе, например, на Иксе), эдикты Батлерианского джихада рассматривают как досадную помеху. Однако даже самый рьяный сторонник технологического прогресса, при всем своём неудовольствии, не станет их нарушать. Даже если он не верит, что Бог явится и покарает его за святотатство, наказание не заставит себя ждать – ни Император, ни Ландсраад не станут терпеть богохульника.

ДРУГИЕ УЧЕНИЯ

Большинство культур в Империи так или иначе следуют предписаниям Батлерианского джихада, но в разных уголках Вселенной существует вместе с тем великое множество малых религий. И, как ни парадоксально, именно в маленьких религиозных общинах можно найти самых фанатичных верующих. Религия отражает нужды людей, которые её исповедуют, поэтому вера тех, кто живёт на пустынных и бесплодных планетах, отличается от веры их собратьев, родившихся среди густых лесов и полноводных рек. Обыкновенному рыбаку или торговцу водой вряд ли стоит беспокоиться, как бы случайно не изобрести мыслящую машину. Богатый урожай и хорошая погода – вот что важно для простого народа. Вокруг этого и строится их религия. В итоге нередко получается так, что вера благородного дома, управляющего планетой, разительно отличается от веры большинства людей, которые её населяют, независимо от того, насколько этот дом добродетелен.

Народные верования в Империи не менее сложны, чем религия аристократов, при этом они делают гораздо больший акцент на жизни общины, которая зачастую формируется именно на религиозной почве. Для простых людей большое значение имеют коллективные богослужения, на которых все жители поселения вместе просят божество о покровительстве. Важные события вроде свадеб или похорон также отмечаются всей общиной, так что каждый может разделить общую радость или горе.

Хотя народные верования формируются на планетах, жители которых мало контактируют с остальной Вселенной, они не настолько изолированы друг от друга, как можно было бы подумать. Существует множество легенд о пилигримах (самые знаменитые из них – дзенсунниты-странники), которые путешествовали с планеты на планету в поисках нового дома или в попытках скрыться от гонителей. Вполне естественно, что пилигримы эти менялись под воздействием культуры нового мира и сами оказывали на неё влияние. В результате даже самые обособленные верования могут иметь схожие черты с целым рядом других религий.

Нельзя также недооценивать влияние Бене Гессерит и их вездесущей Миссионарии Протективы. Эта часть ордена ставит своей целью поиск небольших общинных религий и внедрение в них идей, которые позволят манипулировать её приверженцами. Таким образом, любая из сестёр, оказавшись на незнакомой недружелюбной планете, может обеспечить своё выживание. Миссионария Протектива так широко раскинула свои сети, что в большей части религиозных общин по всей Империи в роли жриц выступают тайные или явные представительницы Бене Гессерит или их ставленницы, часть из которых даже не подозревает о своей связи с орденом.

ЛАНДСРААД

Империя, существующая уже более 10 000 лет, являет собой вершину истории человечества, воплощение его могущества во Вселенной. Внутри же этого колоссального государства вся власть принадлежит благородным домам Ландсраада. Никто не может сравниться с ними во влиянии. Ландсраад с самим Падишахом-Императором во главе императорского дома Коррино – это костяк Империи, основа всеохватывающей феодальной иерархии.

Основная задача Ландсраада заключается в том, чтобы служить противовесом трону. Объединённые силы великих и малых домов могли бы одолеть даже пресловутых сардаукаров. Патовая ситуация позволяет сохранять мир, ведь каждая сторона знает, что открытый конфликт может оказаться фатальным для всех его участников.

У каждого дома, как правило, несколько голосов в Ландсрааде, и их количество зависит от того, насколько дом богат и влиятелен. Большинство принадлежит великим домам, в то время как малые могут повлиять на политические решения разве что в случае возникновения тупиковой ситуации. Императорский дом Коррино принадлежит к числу великих домов и его вес в совете Ландсраада очень велик, однако даже он не сможет навязать Ландсрааду своё решение, если другие дома объединятся против него.

Заседания Ландсраада проходят регулярно. Главы домов со всей Империи собираются вместе, чтобы обсудить дела первостепенной важности, такие как торговля и общая политическая стратегия. Традиционно эти встречи проходят на Кайтейне, но это не всегда так. Избранные главы домов составляют Высший совет Ландсраада, в чью юрисдикцию, в частности, входит решение конфликтов между домами. Высший совет определяет, насколько законным было объявление *канли* (стр. 206), и выносит приговор в случае нарушения каким-либо из домов Великой конвенции (см. ниже).

Великая конвенция

Великая конвенция подписана всеми аристократическими домами Империи. Этот документ регулирует отношения внутри Ландсраада, а также устанавливает определённые правила для Космической гильдии и КООАМ. Он был создан на основе концепции Гильдейского перемирия (см. стр. 22), установленного Гильдией после окончания Батлерианского джихада, когда аристократы Империи начали между собой активную борьбу за власть.

Великая конвенция – обширный документ, состоящий из множества пунктов и подпунктов, но самые важные правила, установленные этим договором, гласят:

- Междоусобная война между домами должна быть ограничена строгими правилами канли, формально признанной Ландсраадом традиции вендетты, предписывающей соблюдать определённые стандарты. Этот закон предлагает решать конфликты при помощи убийц, а не солдат.
- Несанкционированное использование оружия массового уничтожения, в частности атомного и биологического, запрещено из-за высокого риска жертв среди мирного населения.
- Во всех конфликтах между домами Император должен оставаться нейтральной стороной. Когда дело доходит до разбирательства в Ландсрааде, он должен взять на себя роль арбитра.
- Император имеет право выносить приговор дому, нарушившему Великую конвенцию, однако он должен пользоваться этим правом осмотрительно и с одобрения Ландсраада.



Кастовая система фафрелах

Фафрелах – это руководящий принцип, на котором держится вся структура Ландсраада и Империи в целом. По сути своей это форма наследственной феодальной системы, аналоги которой можно встретить на протяжении всей истории человечества. На вершине пирамиды власти стоит Император. Ему подчиняются великие дома, а тем, в свою очередь, малые. Последнее звено в этой цепочке – сиридары, непосредственно управляющие делами планет. Императору принадлежит всё, что есть в Империи, и только по его воле благородные дома получают планеты в ленное владение.

Неофициальный девиз Ландсраада: «Место для каждого, и каждый – на своём месте». Несмотря на свою незамысловатость, он прекрасно передаёт саму суть социального порядка в Империи. Человек рождается внутри определённой группы и остаётся её частью всю свою жизнь. Его положение редко когда может измениться. Каждый должен принять свою судьбу и приложить все усилия, чтобы хорошо выполнять свою работу, в чём бы она ни заключалась.

Аристократы домов Ландсраада занимают самое высокое положение в системе фафрелах. Они обладают богатством и влиянием, в их руках власть, о которой простые жители Империи могут только мечтать. И всё это принадлежит им по праву рождения. С точки зрения аристократов, разница между великими и малыми домами огромна. Для всех остальных эта разница не имеет никакого значения – аристократ есть аристократ, независимо от того, сколько планет он получил в ленное владение.

БЛАГОРОДНЫЕ ДОМА

Благородные дома – это аристократические династии, передающие титул по наследству от главы дома к назначенному им преемнику. Однако не всё так просто. Внутри каждого дома существует целый микрокосм, подчинённый иерархии всё той же системы фафрелах, и в эту иерархию включены не только глава дома (баронесса, герцог или графиня) и ближайшие родственники: сюда входят также союзники, наём-

ные работники, слуги, жители подчинённых планет, а также рабы, если таковые имеются.

Глава дома носит аристократический титул, распоряжается всем имуществом дома, а также голосами в Ландсрааде. Именно глава является держателем доли в КООАМ. Законная супруга или супруг, как правило, не наследует титул, но обладает определённым влиянием в случае, когда кандидатура преемника неясна. В некоторых ситуациях супруги глав домов могут голосовать в Ландсрааде и наследовать имущество, но только с согласия Императора и остальных членов Ландсраада.

Главы домов нередко содержат наложниц или наложников, взятых по любви или ради того, чтобы можно было произвести на свет наследника. Иногда у главы дома может быть как законная супруга, так и одна или несколько наложниц. Наложницы и наложники не имеют права наследовать ни титул, ни владения, ни голос в Ландсрааде. Их судьба оказывается всецело в руках наследников, если глава дома по какой-то причине меняется, и может быть незавидной, если к власти пришли законные супруга или супруг или кто-то из детей других наложниц.

Наследником титула, как правило, назначают старшего сына или дочь главы дома, или иного прямого потомка, если старший из детей по какой-то причине не подходит на эту роль. Все остальные дети не имеют, по сути, ничего, кроме статуса аристократа. Какими бы талантами они ни обладали, их самая большая ценность – это возможность заключить выгодный брак. Судьба молодых аристократов зачастую зависит от того, в каких отношениях их родители находятся с наследником. Многие отпрыски благородных домов вступают в ряды одной из Великих школ, чтобы иметь возможность самим определять своё будущее. Другие ищут возможности для личного продвижения при дворе Императора.

Бывает так, что глава дома сам отказывается от титула в пользу родственника, например, брата или сестры, или вмешивается Император, передавая власть в руки более выгодного для себя кандидата. Ландсраад также может сказать своё слово, если вопрос наследования неясен. Кроме того, Император может просто лишить дом его владений, переселить на новое место, передать лен и имущество другому дому. В чрезвычайных обстоятельствах он может даже лишить дом статуса и титула. Впрочем, последнее случается довольно редко. Это драматический жест, к которому Император прибегает лишь в крайнем случае, ведь Ландсраад может очень остро отреагировать, если сочтёт подобное наказание недостаточно обоснованным. Ни один дом не сможет чувствовать себя в безопасности, если Император будет лишать их привилегий по собственной прихоти.

Последний подобный случай произошёл с домом Верниусов с планеты Икс, которому пришлось уйти в изгнание после того, как он по многим причинам (в частности за разработку запретных технологий) навлёк на себя гнев Императора. Опальный дом Верниусов направил в Ландсраад просьбу о восстановлении своего статуса. Просьба была удовлетворена, но с тех пор влияние дома так и не было восстановлено в полной мере. Осталась лишь тень былого



могущества, и теперь он больше напоминает конфедерацию технократов, чем аристократический дом.

Самое главное для любого благородного дома – избежать собственной гибели. Главу дома и его семью везде сопровождают телохранители и доверенные советники, окружают надёжные ядоискатели, а для обороны применяются самые совершенные методы. Наследников обучают искусству фехтования, тактике, логистике и ведению переговоров. Им приходится подробно изучать историю Ландсраада и практикуемые там правовые процедуры, чтобы в своё время взять на себя управление всеми делами дома. Многие дома также приглашают наставниц из Бене Гессерит, чтобы их дочери освоили их умения, преумножив, таким образом, могущество дома. Бене Гессерит, в свою очередь, часто сами становятся жёнами или наложницами аристократов-мужчин, чтобы производить на свет детей по своей тайной родовой программе.

Юридические процедуры

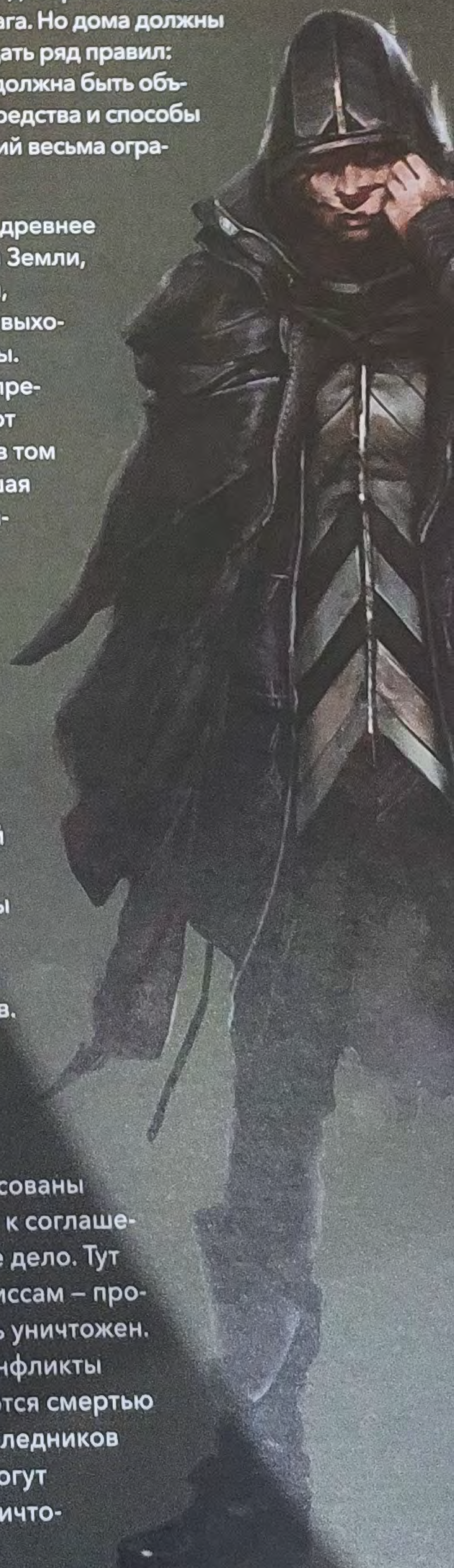
Если какой-то из домов считает, что его права были нарушены, он должен, следуя формальной процедуре, направить Высшему совету Ландсраада **исковое заявление**: юридический документ, в котором детально описаны все жалобы и претензии, имеющиеся у истца, и выдвинуты обвинения в адрес предполагаемого нарушителя Великой конвенции. Высший совет рассматривает обвинение, а затем голосует за то, какое решение принять. Если ответчик был найден виновным, на него налагается штраф. Как правило, дело ограничивается финансовым взысканием, но иногда дом могут лишить владений.

В тех случаях, когда необходимо передать лен от одного дома к другому, Император назначает **арбитра смены**. Должность может быть передана по наследству. Долг арбитра смены – наблюдать за процессом передачи имущества и докладывать Императору о выполнении всех формальностей, а также следить за провинившимся домом, чтобы нарушения не повторялись и, тем более, не усугублялись. Благородные дома, как правило, уважают авторитет арбитра смены, но они вполне могут оспаривать его решения.

Самый суровый приговор, который может быть вынесен Высшим советом, – изгнание. Хотя это не казнь в прямом смысле слова, для благородного дома оно вполне может стать смертным приговором, поскольку члены его лишаются всех титулов, владений и привилегий и вынуждены искать убежище там, куда не дотянется рука Ландсраада – на окраине Империи, а возможно, и за её пределами. Может случиться и так, что изгнанников укроет у себя другой благородный дом, но это происходит крайне редко, ведь заступник может навлечь на себя неудовольствие Императора со всеми вытекающими последствиями.

Война убийц

Открытые боевые действия между благородными домами запрещены, за исключением тех случаев, когда нападение санкционировано самим Императором (а он пользуется этим правом с большой осторожностью) или дом проводит операцию возмездия. Это позволяет Империи находиться в относительном покое, предотвращает жертвы среди невинных людей и порчу имущества. Есть, однако, один способ, позволяющий вести войну на совершенно законных основаниях: так называемая «война убийц», подразумевающая, в основном, тайные диверсионные действия на территории врага. Но дома должны неукоснительно соблюдать ряд правил: например, такая война должна быть объявлена официально, а средства и способы ведения боевых действий весьма ограниченны.



«Справочник убийцы», древнее руководство со Старой Земли, очерчивает те границы, за которые не должны выходить воюющие стороны. В нём перечислено запрещённое оружие – и этот список был дополнен в том числе атомным. Большая часть этой книги посвящена разного рода ядам, способам их использования и условиям, при которых к ним можно прибегнуть.

Канли – очень древнее понятие, появившееся ещё на Старой Земле. По сути, это разновидность войны убийц, «искусство вендетты», сведение сугубо личных счётов. Войну убийц порой ведут по политическим или экономическим причинам, и стороны заинтересованы в том, чтобы прийти к соглашению. Канли – другое дело. Тут нет места компромиссам – противник должен быть уничтожен. Подобного рода конфликты обычно заканчиваются смертью главы дома, его наследников и членов семьи и могут привести даже к уничтожению всего дома.

БЛАГОРОДНЫЕ ДОМА ИМПЕРИИ



Различные дома Ландсраада управляют мирами Империи: они являются главной политической силой во Вселенной, им принадлежит большая часть её богатств. Все они существуют уже многие тысячи лет и ведут свою родословную от аристократических династий Старой Земли. Планеты, которыми они управляют, чаще всего передаются по наследству из поколения в поколение, хоть и считается, что принадлежат они Императору и достаются домам исключительно в качестве ленного владения.

Все дома делятся на несколько групп в зависимости от их размера и богатства:

- Императорский дом, который за последние десять тысяч лет был только один: дом Коррино.
- Великие дома, самые богатые и могущественные. Под их управлением находится не только родная планета и её естественные спутники, но и другие миры, нередко в нескольких звёздных системах. Великие дома выделяются из числа больших домов — в какой-то степени эти названия взаимозаменяемы.
- Большие дома, чьи владения чаще всего ограничиваются одной планетой и её лунами, хотя иногда включают и другие миры или спутники их родной звёздной системы. Для Ландсраада разница между большим и великим домом не принципиальна, поэтому, говоря о великих домах, нередко имеют в виду в том числе и большие дома.
- Малые дома уступают всем остальным по размеру и влиянию. Каждый из них принёс вассальную клятву одному из великих домов и управляет либо определённой территорией на его планете, либо отдельной областью индустрии. Великий дом может быть сюзереном сразу нескольких малых домов.

Дом может сменить свой статус, если его финансовое состояние и политическое влияние изменятся, хотя это случается редко. Бывает и так, что реальное влияние дома в Ландсрааде не вполне соответствует его номинальному положению. Краткие описания самых значительных домов Империи приведены ниже.

ДОМ КОРРИНО

Это самый могущественный дом в Ландсрааде, а значит, и во всём Обитаемом космосе. Он появился более 10 000 лет назад, после Битвы за Коррин, и с тех пор, с очень короткими перерывами, держит всю полноту власти в своих руках. Представители дома Коррино восседали на Престоле Золотого льва с самого основания Империи. Кайтейн, находящийся во владении дома Коррино, считается столичной планетой: здесь размещается двор Падишаха-Императора Шаддама IV. Исторически родным миром дома Коррино была планета Салуса Секундус, но после того, как она стала практически безжизненной, её используют только как тюрьму и тренировочную базу сардаукаров, смертоносных штурмовых войск Императора.

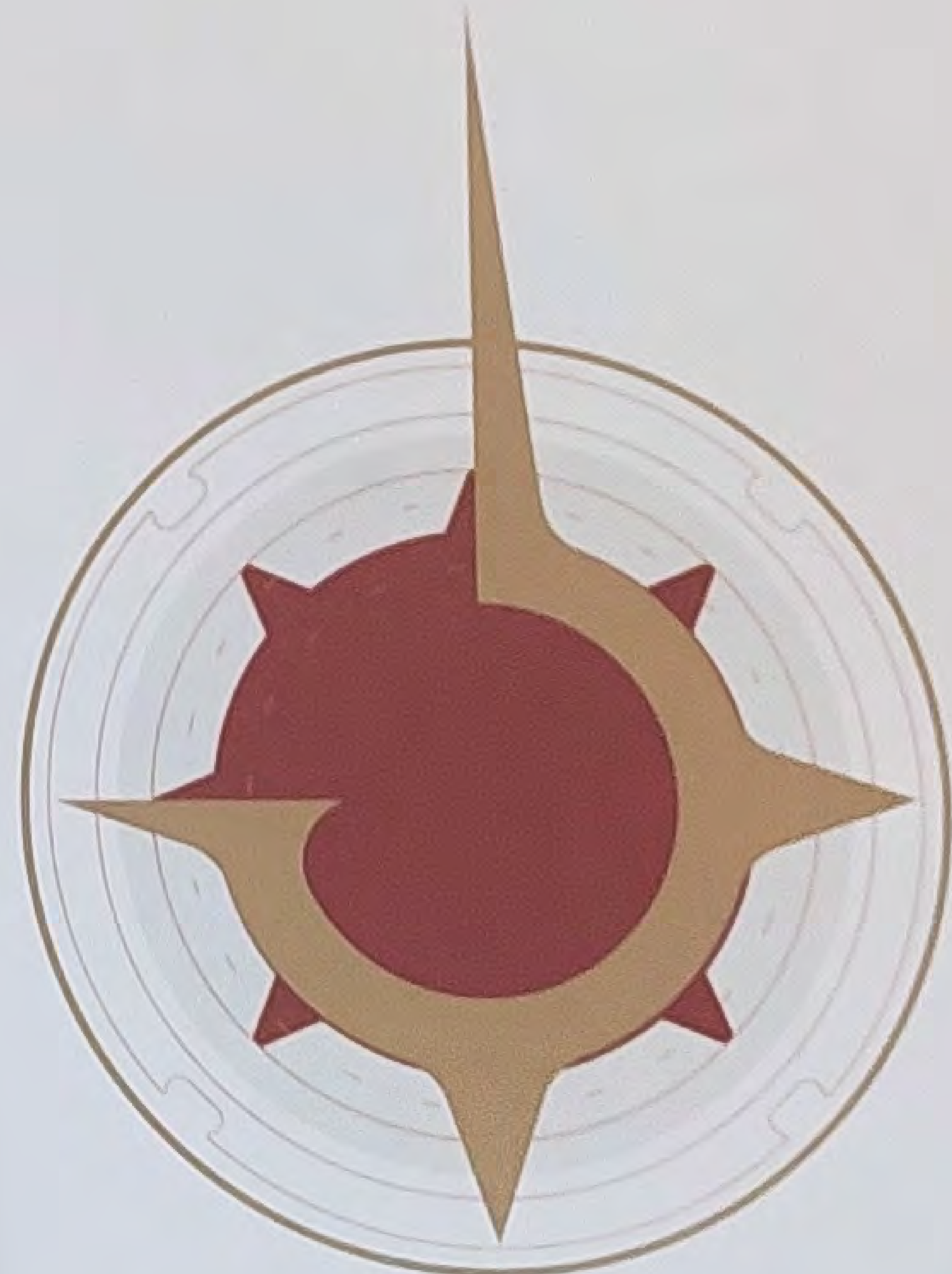


ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Среди великих домов своим могуществом выделяется дом Харконненов. Гьеди Прайм, планета, с которой Харконнены управляют своими наделами, являет собой угрюмый, истощённый мир, из которого хозяева выжимают все соки. Для многих аристократов «Харконнен» значит «предательство», но семейство это даже не думает о восстановлении своей репутации. Его представители упиваются собственной кровожадностью и бесчеловечным обращением с подданными. Власть их держится на закулисных интригах и грязных сделках, и они отнюдь не гнушаются ради собственной выгоды проявлять открытую враждебность в отношении других домов.

Многие годы права на добычу пряности на планете Арракис (а также обязанности, с этим связанные) оставались за домом Харконненов. За это время дом существенно преумножил своё богатство, а также нажил множество новых врагов как среди местного населения планеты, так и в рядах Ландсраада.

Жизнь под властью Харконненов — это постоянный страх. На их планетах вероломство в порядке вещей, ведь каждый пытается выжить как может. Среди тех немногих великих домов, которые поддерживают институт рабства на своих территориях, Харконнены отличаются особой жестокостью. Под предводительством сиридара-барона Владимира Харконнена, нынешнего главы дома, лишь самые сильные и беспощадные могут проложить себе дорогу к успеху. Это развращённый и злой человек, который желает — ни больше ни меньше — занять императорский трон. Или хотя бы посадить туда своего наследника.

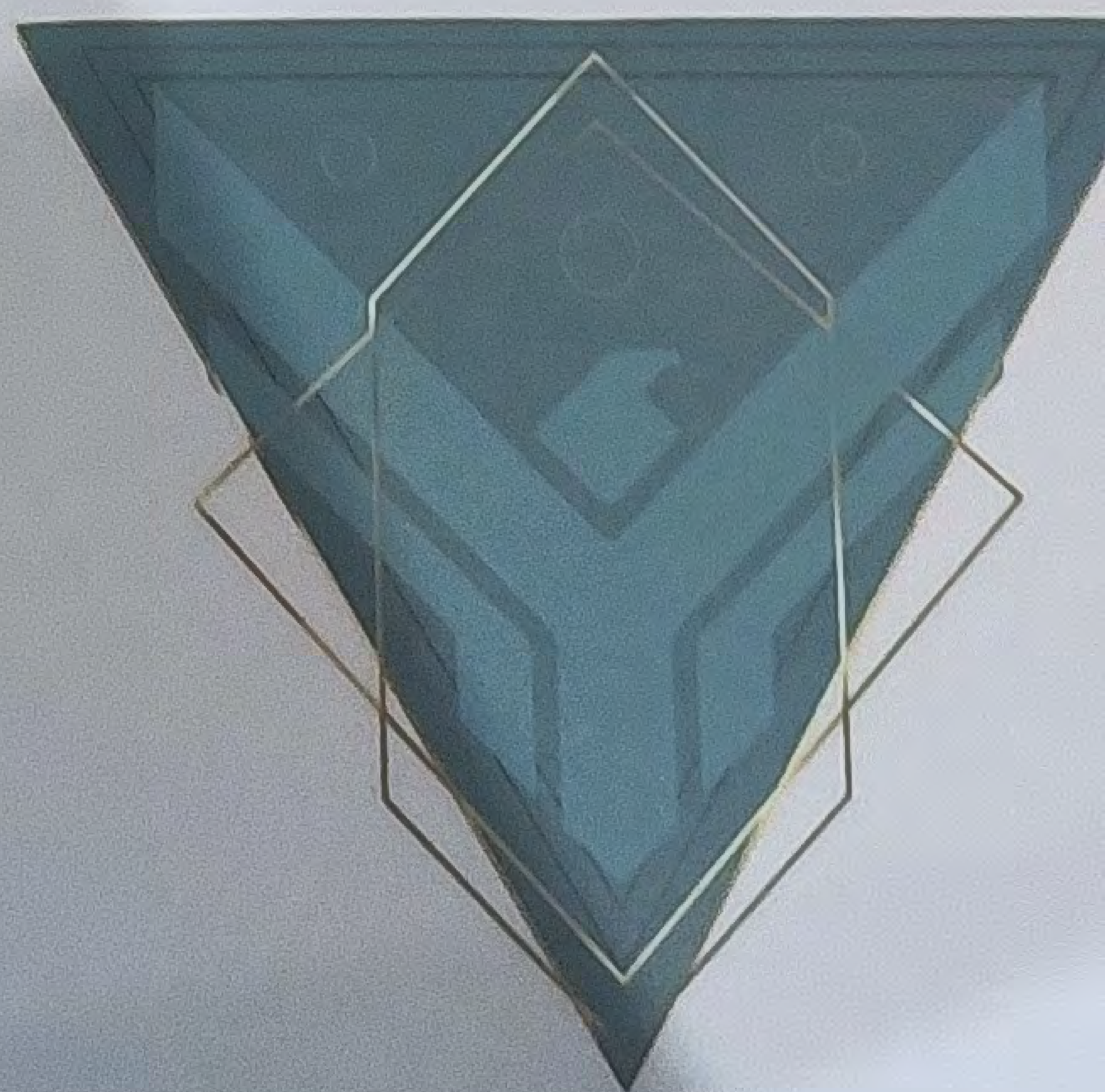


ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

Дом Атрейдесов пользуется всеобщим уважением. Во главе дома стоит герцог Лето Атрейдес, унаследовавший титул от своего отца, Паулуса Атрейдеса, убитого быком во время корриды. Атрейдесы — одно из самых древних семейств Ландсраада. Они утверждают, что ведут своё происхождение от Агамемнона, сына Атрея, древнего царя со Старой Земли.

Герцог правит со своей родной планеты Каладан — плодородного, покрытого бесчисленными водоёмами мира, который, впрочем, считается довольно скромной вотчиной. Каладан прежде всего известен благодаря экспорту риса пунди — этот недорогой продукт употребляют в пищу по всей Империи. Подданные дома Атрейдесов ведут простой, почти сельский образ жизни без каких-либо технологических изысков, но в большинстве своём они довольны собственным уделом.

Герцог Лето заслужил любовь и почтение не только среди населения подчинённых ему земель, но и среди благородных домов Ландсраада. Он известен своей мудростью, милосердием и проницательностью. Главы других домов нередко обращаются к нему за советом, и это не ускользнуло от внимания Императора.



ИКС И ТЛЕЙЛАКС

Когда дело касается технологий, большая часть домов Империи в первую очередь вспоминает эдикты джихада, закреплённые Великой конвенцией. Два мира, однако, ходят по краю, когда речь заходит о нарушении этих запретов.

ИКС

Икс, девятая планета в звёздной системе, получила название благодаря своему порядковому номеру – IX. Правит на ней дом Верниусов, один из великих домов. Обитатели этого мира знамениты своими изобретениями. Приборы, созданные руками иксианцев, ценятся по всей Империи, несмотря на подозрения, которые вызывает их пренебрежение эдиктами джихада, запрещающими создание мыслящих машин. На Иксе производят сервомеханизмы и другие хитроумные приспособления. Ходят слухи, что технологический прогресс, которого достигли иксианцы, гораздо выше, чем они показывают.

Не так давно Иксианская конфедерация (руководящий орган на планете) схлестнулась с домом Ричезов, своим давним конкурентом по части машиностроения и технических изобретений. Ричез потерпел поражение и до сих пор не может восстановить былую силу.

ТЛЕЙЛАКС

Ни одна группировка не вызывает в Империи столько вопросов и подозрений, как Бене Тлейлакс, обитатели планеты Тлейлакс. Ими не управляет ни один из домов Ландсраада. Они ведут изолированный образ жизни, оставаясь вне кастовой системы фафрелах. Внешне тлейлаксу мало чем отличаются от людей, разве что заострёнными зубами и немного странной фигурой.

Большая часть людей в Империи относится к тлейлаксу с отвращением, поскольку главный их «экспортный товар» пускай формально и не запрещён, но попирает сам дух эдиктов Батлерианского джихада. Тлейлаксу умеют клонировать мёртвую плоть, создавая так называемых гхол: живых существ, генетически идентичных оригиналу, хоть и не обладающих его памятью. Они также производят искусственные конечности и органы. Глаза, созданные тлейлаксу, весьма примечательны – кажется, будто они сделаны из полированного металла.

Ещё одна причина для недоверия и осуждения – лицеделы Бене Тлейлакс. Это генетические евнухи, способные изменять форму своего лица и тела, копируя других людей. Благодаря этому умению из лицеделов получаются прекрасные шпионы, убийцы и оперативники. Чаще всего они выступают в роли агентов Бене Тлейлакс, но иногда могут работать и на дома Ландсраада. Им под силу проникнуть куда угодно и нанести непоправимый ущерб, и это лишь добавляет недоверия к Бене Тлейлакс в целом, поскольку для непосвящённых любой тлейлаксу – возможный лицедел, а значит, кто угодно может оказаться тлейлаксу. Двойников-лицеделов умеют вычислять только Бене Гессерит.



КООАМ

(Комбайн оннет обер адвансер меркантайлс)

Говорят, что Империя держится на трёх опорах, первая из которых – императорский трон, вторая – дома Ландсраада, а третья – Космическая гильдия, и всё же никто из них не может обойтись без КООАМ. «Комбайн оннет обер адвансер меркантайлс» существует на протяжении тысячелетий и всё это время единовластно управляет экономической жизнью Империи. Каждый день через счета КООАМ проходят триллионы соляриев. Деятельность корпорации ежедневно влияет на жизни миллиардов. Люди живут и умирают ради крошечной доли этого неизмеримого богатства. Целые миры гибнут из-за борьбы, которая ведётся между домами за кресло в совете директоров. КООАМ способна возвысить любой из домов Ландсраада, и тот, в чьих руках оказался контроль, сделает всё, чтобы его сохранить.

Согласно постановлениям, принятым после подписания Великой конвенции, назначение КООАМ заключается в том, чтобы регулировать межзвёздную торговлю. Таким образом, все поставки, осуществляемые с помощью Космической гильдии, находятся в ведении КООАМ. Под её эгидой осуществляются бесчисленные сделки по торговле металлами, древесиной, рисом пунди, китовым мехом, предметами искусства, машинами с Икса и Ричеза; заключаются договоры на оказание услуг мастеров меча школы Гиназ и других специалистов; и, разумеется, осуществляются поставки пряности с Арракиса. И это только малая доля ценностей, проходящих через КООАМ.

Акционеры и их доли

КООАМ – автономная организация, функционирующая отдельно от остальных институтов Империи, но представители всех этих институтов являются тем не менее её участниками. Контрольный пакет акций, а также право назначать и смещать членов совета директоров принадлежат императорскому дому Коррино. Места в совете неизменно достаются главам великих домов Ландсраада, но кто именно получит портфель, зависит от Императора.

Остальные доли в основном распределены между тысячами великих и малых домов. Кроме того, существенная часть принадлежит Космической гильдии и Бене Гессерит, которые участвуют в КООАМ на правах пассивных партнёров. Незначительное количество акций держат небольшие организации или частные лица, большинство из которых получило их в дар от какого-либо дома или от самого Императора.



Акционеры имеют право на часть прибыли КООАМ, соразмерную их доле. Именно эта прибыль составляет основу благосостояния всех истинно богатых домов. Коммерческие операции на одной планете могут позволить дому скопить небольшое состояние, но любой подобный капитал меркнет по сравнению с суммами сделок по межзвёздным контрактам. Баронесса на Чусуке, возможно, и живёт роскошной жизнью, но её богатство и власть несущественны с точки зрения большой Вселенной, если только она не держит в своих руках торговлю музыкальными инструментами, которыми славится её вотчина и которые с удовольствием покупают на других планетах. Учитывая сказанное, любые суммы заработков простых людей ничтожны с точки зрения экономики Империи.

Доля в КООАМ и место в совете директоров вместе со всеми привилегиями и обязанностями передаются по наследству, если только Император не захочет вмешаться. Разумеется, это не может не приводить к внутрисемейным конфликтам. Молодые аристократы хотят получить не только титул, но и реальное состояние, а для этого им нужно как-то обойти своих сверстников, стоящих выше в порядке наследования. Многие юноши и девушки становились жертвами яда, добавленного в еду или напиток, – чаумурки и чаумас, как их называют, – просто потому, что их родному брату или сестре не хотелось в будущем выделять им какую-либо часть богатств.

Обязанности акционеров

Дома-акционеры, как правило, контролируют обращение нескольких товаров или совместно с другими домами-партнёрами курируют какую-нибудь особо выгодную область коммерции. Малый дом, например, одновременно может осуществлять надзор за экспортом экзотического сорта древесины, которая добывается только в его родном мире, координировать найм специализированной рабочей силы для инопланетных отраслей промышленности и следить за производством престижной модели гоночных орнитоптеров. Главная обязанность всех акционеров – обеспечить бесперебойную работу отрасли, поддерживая тем самым поток прибыли на счета КООАМ. Закупки необходимого оборудования и материалов, организация производства, обеспечение транспорта – их долг. Дома, которые являются партнёрами в какой-либо сфере, делят издержки между собой, и это часто бывает поводом для раздоров.

Если какой-либо дом найдёт способ увеличить прибыли, усовершенствовав производство или агротехнику, его влияние в КООАМ может усилиться. Поистине впечатляющие успехи способны обратить на пайщика внимание Императора, а он, как известно, назначает членов совета директоров.

Все дома должны регулярно подавать финансовые отчёты и вести подробный бухгалтерский учёт. Официальные встречи акционеров проходят нечасто и не являются обязательными. Из-за гигантских расстояний, разделяющих планеты, подобные встречи довольно трудно организовать, поэтому большая часть деятельности КООАМ осуществляется через курьеров, переправляемых Космической гильдией. Деловые встречи партнёров, разделяющих общую сферу интересов, – явление более частое, но эти встречи и не столь значимы во вселенском масштабе.

Нарушение действующих распоряжений КООАМ может повлечь за собой формальное порицание. За мелкие хищения или ошибки в бухгалтерии обычно назначается штраф, но можно отделаться и простым предупреждением. В более серьёзных случаях провинившийся дом может лишиться части прибыли, а третьи лица будут назначены директоратом, чтобы следить за его деятельностью. Те же, кто присвоил значительные суммы, активно мешал ведению бизнеса другими домами или совершил иные тяжкие финансовые преступления, могут вовсе лишиться своей доли в КООАМ и даже членства как такового.

Если ежегодные отчёты дома-участника показывают стабильный доход, он, как правило, может не беспокоиться о том, что КООАМ станет указывать ему, как вести дела. Совет директоров нечасто издаёт распоряжения, впрочем, если такое случается, их следует выполнять незамедлительно и со всей старательностью. Но если дом несёт постоянные убытки, на его счёт несомненно возникнут вопросы. КООАМ, скорее всего, захочет провести расследование и подвергнуть нерентабельное предприятие аудиту. Немало домов оказалось после этого на грани полного финансового краха, ведь аудиторы КООАМ не менее безжалостны, чем императорская налоговая инспекция.

Самые важные и прибыльные отрасли попадают в руки тех, кто наиболее лоялен к трону, чаще всего из числа великих домов. Эти желанные назначения, впрочем, палка о двух концах: получивший их дом может неслыханно разбогатеть, но если он не справится со своими обязанностями, то навлечёт на себя гнев Императора и всех домов Ландсраада, а вдобавок, возможно, и других, менее очевидных пострадавших сторон. Вполне естественно, что дом, получивший под свой контроль столь лакомый кусок, вызывает у соперников зависть. Они сделают всё возможное, чтобы сорвать любую операцию и добиться в конечном итоге смещения конкурента. Хотя КООАМ и запрещает саботаж, промышленный шпионаж и убийства, этими методами соперничающие дома пользуются не так уж редко.

Совет директоров

Члены директората КООАМ – в числе самых могущественных людей Империи. Каждый из домов жаждет заполучить место в совете, ведь оно сулит не только несметные богатства, но и возможность аудиенции у самого Императора. Директора определяют экономическую политику Империи, контролируют её торговую сеть, а также имеют приоритет в доступе к финансовой информации.

Официально КООАМ возглавляет президент, который ведёт дела из Серебряного шпиля – административного здания, расположенного на планете Кайтейн. Президент, впрочем, получает указания от гораздо более могущественной, но скрытной фигуры – директора контрольно-ревизионной комиссии (или ревдира), которого редко можно встретить на публике.

Император жалует кресло в совете директоров тем, кто оказал неоценимую услугу трону или может оказать её в будущем. Малым домам нечасто достаётся такая честь, но если всё же достаётся, этот дом очень скоро может изменить свой статус благодаря притоку богатства и росту авторитета. Дома, не способные справиться с возложенной на них ответственностью, рискуют оказаться изгнанными или даже уничтоженными (возможно, в полном соответствии с тайными намерениями Императора).

Как правило, директорское кресло подразумевает также необходимость контролировать обращение того или иного важного товара или услуги. Нередко также дом получает в ленное владение целую планету или даже звёздную систему, ключевую для отрасли, которая оказалась в его ведении. Далеко не все ценности являются предметом монополии, но КООАМ (и Император) предпочитают поддерживать существование таких отраслей, считая это самым эффективным способом контролировать жизненно важные сферы торговли.

Стоит, однако, заметить, что даже самая жёсткая монополия не существует в вакууме. Каждой отрасли необходимы квалифицированные кадры, оборудование и материалы, что позволяет другим домам получить свою долю прибыли. Любой директор КООАМ постоянно окружён потенциальными деловыми партнёрами, многие из которых втайне надеются выведать его секреты и, возможно, разрушить монополию.

Кресло директора, как правило, передаётся по наследству из поколения в поколение, так что новые директора появляются крайне редко. Это также означает, что некоторые дома на протяжении многих тысячелетий сохраняют монополию на определённые товары. Зависть к ним со стороны соперников тлеет веками, и столько же те плетут интриги, надеясь в конце концов заполучить вожделенный мандат. Из-за этого заседания совета директоров бывают довольно напряжёнными.

Директора встречаются регулярно, и присутствие на совещании обязательно для всех. Однако из-за тягот путешествий из одного конца Вселенной в другой мало кто из директоров прибывает на все совещания лично – вполне допустимо отправить вместо себя доверенное лицо.

Совещания проходят раз в год на планете Кайтейн под эгидой императорского дома. Встреча длится несколько дней, на протяжении которых присутствующие обсуждают текущие дела КООАМ и изучают отчёты о прибылях. Участие в ней также принимают представители Гильдии и Бене Гессерит. Хоть эти две организации и не имеют права голоса, ничто не мешает им пытаться манипулировать событиями из-за кулис. Поговаривают, что на званых обедах и в салонах отдыха происходит гораздо больше интересного и значительного, чем на самих заседаниях.

Экономическое значение меланжи

Ничто так не ценится в обитаемом космосе, как меланжа. Экономика всего человечества зависит от пряности, столь велико её значение. Цена за один декаграмм порой доходит до шестисот двадцати тысяч соляриев. Помимо того, что меланжа жизненно необходима Космической гильдии, она также имеет гериатрические свойства, из-за которых к её употреблению прибегает огромное количество людей, а меланжа, как известно, вызывает зависимость. Благодаря всему вышесказанному, торговля пряностью – самая тщательно оберегаемая отрасль в Империи.

Контроль добычи пряности неизменно находится в руках одного из директоров КООАМ. Кто именно это будет, решает Император, но его дом никогда не руководит этим промыслом. Причины этому две: во-первых, это нарушило бы баланс сил, чрезмерно усилив и без того самый сильный дом Империи; во-вторых, что имеет немалое значение для политики, возможность заполучить в свои руки вожделенный промысел – это мощный стимул, с помощью которого можно контролировать дома Ландсраада.

Поскольку единственным известным источником меланжи во Вселенной является Арракис, контроль над торговлей пряностью означает также контроль над планетой, которая передаётся соответствующему дому в ленное владение. Арракис печально знаменит своим суровым климатом. Богатства, которые он сулит, поражают воображение, но и опасности, подстерегающие на планете, столь же велики. Жара и песчаные бури, не говоря уже о местной фауне, уносят жизни людей и приводят в негодность технику.

Добыча и обработка меланжи – дело непростое. Тот, кто отвечает за организацию этого процесса, скорее всего, столкнётся с проблемой взвинчивания цен со стороны многочисленных партнёров, поставляющих оборудование, необходимое для этой сверхприбыльной отрасли. Многие полагают, что контроль над производством и продажей пряности несёт с собой невообразимое могущество, но немало домов, мнивших себя властителями пряности, пало в тщетных попытках это могущество заполучить.

Каждый из директоров может выступить перед советом со своими предложениями и опасениями, и в присутствии Императора их выступления неминуемо превращаются в коварное политическое маневрирование, порой весьма тонкое. Собрание совета директоров КООАМ, как, впрочем, и любых других привилегированных и наделённых властью особ, – это время сложных закулисных интриг.

Когда в экономике Империи возникает кризис или, наоборот, вырисовываются новые перспективы, директорат КООАМ может собраться на внеочередную сессию. Хотя участие в ней обязательно, срочность не всегда позволяет дождаться каждого из директоров. Против тех, кто не успел прибыть, редко применяются какие-либо санкции, но они всё равно оказываются в весьма невыгодном положении, упуская возможность повлиять на ход дела и становясь удобной мишенью для нападок со стороны коллег.

Хотя при принятии важных решений Падишах-Император и должен советоваться с директоратом КООАМ, на самом деле его мнение играет первостепенную роль в любом вопросе и повлиять на его вердикт можно разве что ловкими политическими манёврами или давлением со стороны могущественных организаций. Высказывать своё мнение Император предпочитает через третьих лиц, но может выступить и с публичным заявлением, если сочтёт это необходимым. У совета директоров такая демонстрация власти чаще всего вызывает раздражение, но в целом они примирились с положением дел, считая вмешательство Императора неизбежным злом. Как бы то ни было, КООАМ – могущественная организация, а возможность говорить с Императором без посредников – ценное преимущество в любых обстоятельствах.

Реалии деловой жизни

По приведённому выше описанию может сложиться впечатление, что КООАМ довольно проста в управлении, но на самом деле не всё так гладко. Деловая жизнь Империи порой бывает весьма сумбурной. При всей мощи КООАМ и её огромной бухгалтерии, количество финансовых операций, совершаемых каждый день во Вселенной, настолько велико, что собрать подробную информацию по каждой из них практически невозможно – приходится полагаться на приблизительный порядок цифр. Ежегодные отчёты в КООАМ составляются со значительными погрешностями, о чём все акционеры прекрасно осведомлены и чем не стесняются пользоваться ради собственной выгоды.

Взятки и хищения, не выходящие за определённые рамки, воспринимаются как нечто само собой разумеющееся. На них, как правило, смотрят сквозь пальцы, если только вовлечённые стороны не действуют слишком уж прямолинейно. Впрочем, соперники не преминут воспользоваться случаем, если им доведётся раздобыть сведения о нелегальной операции, так что мудрые акционеры даже в вопросе присвоения прибыли предпочитают держаться общепринятых норм.

Для «творческого подхода» к бухгалтерии, впрочем, всё ещё остаётся огромный простор. Так называемых «специалистов по финансовым возможностям», посвящённых в тонкости сомнительного делопроизводства, негласно нанимают все, кто может себе это позволить, включая и саму КООАМ, которая задействует их при проведении аудита. Неизвестно, предпочитает ли КООАМ брать на эти должности ментатов, но в целом это было бы вполне оправдано.

Пиратство и контрабанда в немалой степени усложняют торговлю в Империи. Как правило, дома-акционеры сами должны справляться с проблемами, возникающими в подконтрольных им сферах бизнеса. В чрезвычайных обстоятельствах совет директоров может предоставить дополнительную охрану для важных промыслов или производств, но в конечном итоге расходы всё равно лягут на плечи акционера, запросившего поддержку. Чаще всего дома предпочитают задействовать для борьбы с преступниками собственную армию и полицию или самостоятельно заключать контракты с наёмниками.

Бывают также случаи, когда пайщики КООАМ сами покровительствуют контрабандистам на своей территории. Взятки, которые можно от них получить, зачастую превосходят возможный доход от легальной торговли. Вовлечённым в сомнительные операции домам необходимо всегда иметь наготове надёжное доказательство своей невиновности.

Конкуренция между домами, контролирующими товары из одной сферы, бывает очень жёсткой и временами приводит даже к объявлению войны убийц. Официально КООАМ не принимает никакого участия в подобных конфликтах и порицает насилие между участниками. Однако всегда найдётся тот, кто сможет извлечь выгоду из чужой проблемы, и порицание никогда не заходит дальше слов. КООАМ может взять на себя роль непредвзятого арбитра в спорах между акционерами, но, как правило, только до тех пор, пока не прольётся первая кровь. После официального объявления канли разрешение конфликта чаще всего переходит под юрисдикцию Ландсраада.

Несмотря на то, что распри и интриги далеко не редки в повседневной работе КООАМ, всё же следует относиться к ним как к исключению из правил, а не к самому правилу. В конце концов, эта организация выполняет свои задачи уже не первую тысячу лет и обеспечивает стабильную экономическую основу для всех крупных сил в Империи.



КОСМИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

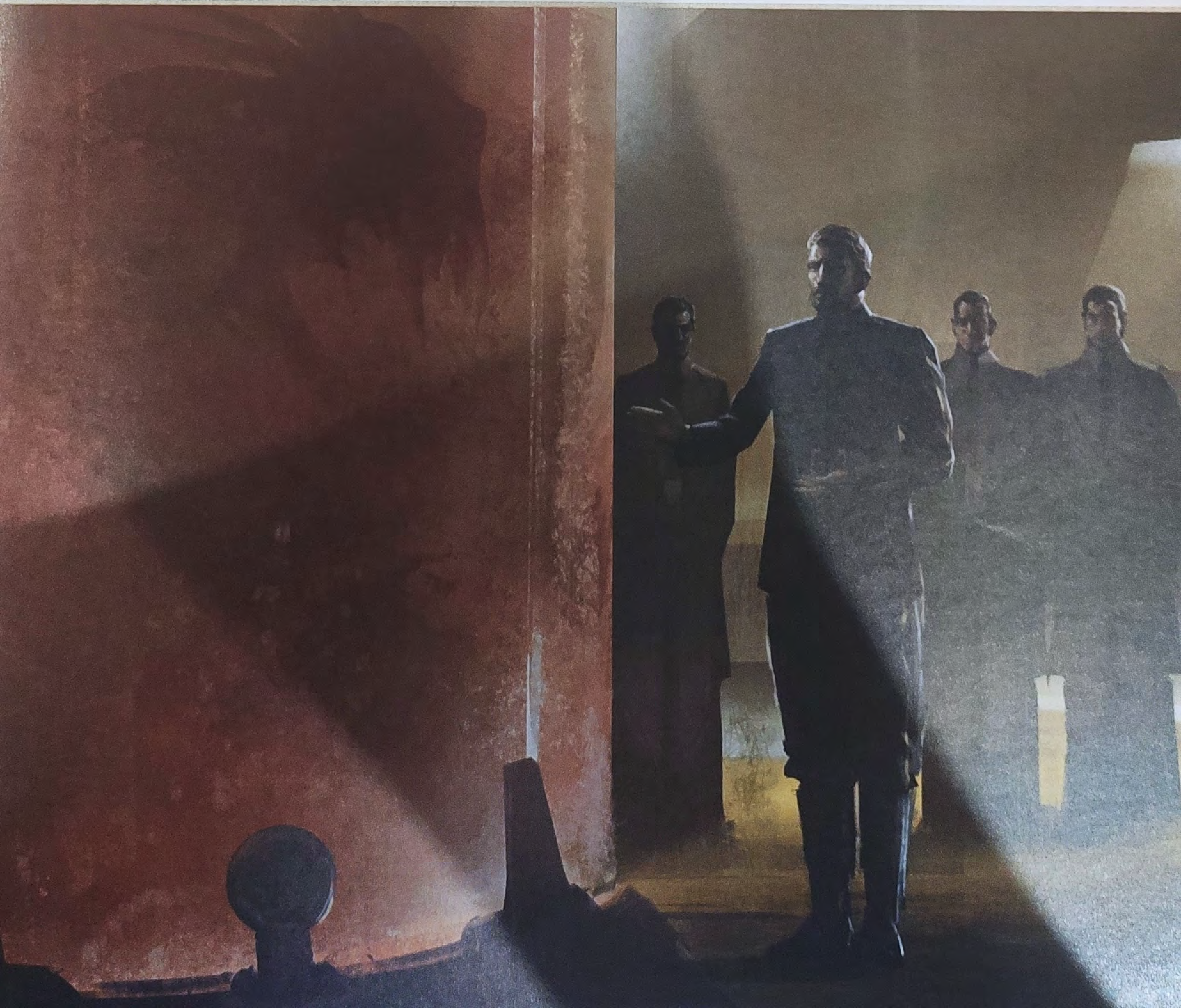
Почти у каждого благородного дома есть космические корабли, способные перевозить пассажиров и груз на орбиту или между планетами одной звёздной системы, а также защищать миры от вражеского вторжения. Они могут быть самых разных размеров – от небольших лайтеров до внушительных боевых фрегатов. Но кораблей, способных преодолеть расстояние между звёздами, среди них считанные единицы, да и те перемещаются медленнее скорости света, а значит, понадобятся годы, а то и века, чтобы перелететь из одной точки Вселенной в другую.

Это делает Космическую гильдию самой незаменимой организацией в Империи. Более значимой, чем Ландсраад, КООАМ и даже сам Император. Без возможности перевозить товары через космическое пространство в приемлемые сроки торговля в Империи остановится, и все аристократические дома ждёт экономический крах. Дипломатические отношения между мирами станут невозможны, и в конце концов Вселенную непременно охватит война, ведь дома больше не смогут вовремя доставлять войска на планеты, чтобы контролировать свои владения. Что ещё важнее, без средств транспортировки императорские сардаукары перестанут быть сдерживающей силой для домов Ландсраада, и баланс в Империи будет безвозвратно нарушен.

Гильдия прекрасно осведомлена о таком положении дел и пользуется им, запрашивая непомерно высокую цену за свои услуги. В союзе с КООАМ она делает всё возможное, чтобы сохранить статус-кво, а вместе с ним и свою монополию. По этим и другим причинам Гильдию недолюбливают во всём Обитаемом космосе, однако от неё зависит столь многое, что дома давно научились воспринимать её как неизбежное зло. Сама Гильдия при этом постоянно плетёт интриги, чтобы сохранить свою невероятную власть над человечеством, сотрудничая, когда это выгодно, с КООАМ, Бене Гессерит и даже с отдельными домами Ландсраада. Больше всего Гильдию беспокоит вопрос собственного выживания, поэтому, что бы ни случилось, поставки пряности, самой ценной субстанции во Вселенной, не должны прерываться.

ИСТОКИ

Космическая гильдия почти так же стара, как сама Империя, и с самого начала своего существования, с того дня, когда была изобретена технология свёртывания пространства, деятельность Гильдии оказалась тесно вплетена во все внутренние процессы Империи. Эдикты джихада, запрещающие использование мыслящих машин, заставили людей



КОНТРАБАНДА

Хоть Космическая гильдия и обладает монополией на межзвёздные перевозки, у всех домов Ландсраада имеется собственный космический флот. Впрочем, кораблей, способных преодолеть расстояние между звёздами, относительно мало, ведь дистанции огромны и не каждое судно сможет проделать столь длительный перелёт. Помимо звездолётов, принадлежащих благородным домам, существует также немало «частных» нелегальных судов, готовых предоставить свои услуги индивидуумам, по какой-то причине не желающим путешествовать официально под эгидой правящего дома. Причины бывают разные: преследование, шпионское задание или, самая распространённая, жадность.

На большинстве планет Империи есть контрабандисты, и дома относятся к ним по-разному. Кто-то пытается от них избавиться, кто-то облагает данью, кто-то тайно сотрудничает с ними, а кто-то просто не обращает внимания. Как бы там ни было, контрабандисты в любом случае должны договариваться с Космической гильдией, что подразумевает определённую степень попустительства со стороны Империи в целом.

Очевидно, что между контрабандистами и Гильдией существует некий договор. Она предоставляет им доступ на свои хайлайнеры, скорее всего, за баснословные суммы. Политика конфиденциальности Гильдии и отказ от предоставления учётных книг аудиторам Императора приводят к парадоксальной ситуации, когда легальные и нелегальные партии одного и того же товара перевозятся с планеты на планету одним и тем же транспортом, и только Гильдия знает наверняка, что, откуда и куда доставили.

Поскольку пряность – самая драгоценная субстанция во Вселенной, существует целая индустрия контрабанды с Арракиса. Контрабандистов там очень много, и они настолько хорошо оснащены, что в открытую противостоят правящему дому. Так было при Ричезах, при Харконненах, так же остаётся и при Атрейдесах. Нелегальную пряность покупает значительное число домов и школ. Каждый хочет иметь запас, о котором не будут подозревать соперники, и ради этого готов дорого заплатить и подвергнуться немалому риску. А Гильдия тем временем тщательно фиксирует, куда и в чьи руки направилась очередная нелегальная партия. Они не могут отследить дальнейший путь контрабанды, как только она попадёт к заказчику или на открытый рынок, и определить, на чьих складах она в конце концов осядет, но имеют прекрасное представление о том, сколько пряности находится в обращении в каждой звёздной системе.

В определённом смысле контрабандисты – единственные люди в Империи, процветающие вне системы фафрелах и неподконтрольные Ландсрааду. Это изгои и преступники, среди которых часто находят убежище те, кто оказывается в бегах. Про них слагают истории, в которых их образ сильно романтизирован: свободные духом изгнанники, живущие по собственным правилам. На самом же деле большинство придерживаются строжайшей дисциплины, которой могли бы позавидовать иные военные отряды. Контрабандисты – закалённый народ, который взялся за это ремесло не от хорошей жизни.

обратиться к менее надёжным технологиям, из-за чего полёты меж звёзд превратились в весьма рискованное и крайне небыстрое предприятие. И остаются таковым для тех, у кого нет возможности воспользоваться услугами Гильдии. Многие корабли исчезали во мраке космического пространства или оказывались уничтожены во время перехода.

Всё изменилось с открытием свойств пряности, в том числе и сама Гильдия. Подобно тому, как мутируют под воздействием меланжи её навигаторы, адаптируясь к новым нуждам, так и Гильдия постепенно обрела характерные для неё черты. На протяжении тысячелетий она сохраняет контроль над всеми межзвёздными путешествиями, оставаясь единственной организацией, способной обеспечить транспортировку на сверхсветовой скорости. Гильдия тщательно оберегает своё господство в сфере космических путешествий и предпочитает действовать превентивно, оказывая давление через КООАМ или даже самого Императора на любого, кто может ей угрожать.

ГИЛЬД-НАВИГАТОРЫ

Чтобы успешно проложить курс через свёрнутое пространство, необходим дар предвидения и способность производить в уме сложные вычисления. Гильд-навигаторы (или рулевые, как их ещё называют) обладают этими качествами, но для выполнения их работы необходима концентрированная пряность в огромных количествах. Больше никто во Вселенной не употребляет меланжу так часто и в таких объёмах: они не только едят её, но и дышат пряностью. На хайлайнерах навигаторы обычно размещаются в герметичных камерах, заполненных аэрозолью меланжевого концентрата, а в тех исключительных случаях, когда они их покидают, им приходится перемещаться в специальных, заполненных пряным газом резервуарах.

Навигаторов тренируют с самого детства, подвергая воздействию пряности. Детали этого процесса известны только членам Гильдии, но в результате избранные индивидуумы мутируют: их глаза приобретают характерный сплошной ярко-синий цвет, головы вырастают в размере, виски набухают, фигура приобретает гротескные черты, руки и ноги удлиняются и меняют положение на теле, а пальцы, между которыми появляются перепонки, вытягиваются до невероятной длины. У них также меняется голосовой аппарат, причём настолько, что появляется необходимость в переводчиках. Говорят, что навигаторы на последней стадии мутации больше похожи на рыб, чем на людей. Эффект усиливается ещё и тем, что они – в своих резервуарах, заполненных пряным газом, который им жизненно необходим, – постоянно находятся в подвешенном состоянии, плавая в суспензорном поле. Мутации проходят у всех одинаково и усиливаются с возрастом. Помещённые в резервуары с пряностью навигаторы носят не стесняющую движений облегающую одежду.

МУТАЦИИ И СПОСОБНОСТЬ К ПРЕДВИДЕНИЮ

Как уже было упомянуто выше, до того как были открыты свойства пряности, сверхсветовыми полётами управляли мыслящие машины. После Батлерианского джихада эти

устройства были запрещены, что сильно ограничило космические путешествия, сделав их более опасными. В результате человечество, осевшее к тому времени на множестве удалённых друг от друга планет, оказалось под угрозой изоляции. Когда Тио Хольцман и Норма Ценва изобрели «двигатель Хольцмана», способный провести корабль через свёрнутое пространство, скорость перелётов существенно выросла, но ограничения остались. Без пилотов, способных к предвидению, прыжки на дальние расстояния были невозможны, поскольку существовал огромный риск столкновения с другими небесными телами в точке выхода.

Когда были обнаружены психические и ментальные способности, проявляющиеся у тех, кто активно употребляет пряность, а именно способность к предвидению и быстрым вычислениям, Гильдия сразу взяла их на вооружение, заменив запрещённые навигационные компьютеры людьми. Мутации, связанные с чрезмерным употреблением пряности, позволили гильд-навигаторам рассчитывать безопасные траектории движения, предугадывая будущие значения бесчисленных переменных в вечно пребывающей в движении галактике.

Под воздействием меланжи гильд-навигаторы прокладывают курс звездолёта, интуитивно используя при этом предвидение, чтобы обойти гравитационные аномалии, небесные тела с неустойчивой орбитой, космический мусор и другие случайные опасности, которые могут неожиданно оказаться на пути. Существует ошибочное мнение, что навигаторы сами сворачивают пространство и переносят корабли силой мысли. Это добавляет загадочности их и без того таинственным фигурам, однако не соответствует истине.

Навигаторы обладают ещё одним любопытным и важным свойством: их талант к предвидению каким-то образом защищает их от чужого ментального взора. Действия навигатора предугадать невозможно. И это свойство порой распространяется даже на тех, кто его окружает или действует с ним заодно.

Культ таинственности

Так же как Бене Гессерит, Гильдия – чрезвычайно скрытная организация. Она предпочитает держать свои дела в тайне, не афишируя цели, методы и внутреннюю иерархию. Мало кому доводилось воочию увидеть гильд-навигатора, и вряд ли кто-нибудь из посторонних когда-либо вообще бывал во владениях Гильдии. Всё, что там происходит, будь то вербовка, обучение, подготовка к полётам или стратегия руководства, скрыто от непосвящённых непроницаемой завесой тайны.

Таинственность культивируется во всех отношениях. В том числе она распространяется на личности отдельных членов Гильдии. Агенты предпочитают носить маскировку, принимая облик ничем не примечательных людей и скрывая контактными линзами тронутые меланжей глаза. Фрахтовые брокеры, оставаясь у всех на виду, иногда даже тесно сотрудничая с домами Империи, ведут себя отчуждённо и необщительно, поддерживая ореол непостижимости и предупреждая этим саму возможность шантажа или запугивания.

Политика Гильдии

С агентом Гильдии можно столкнуться на любой цивилизованной планете в Империи. Как правило, они выступают в роли брокеров и наблюдателей. Их авторитет связан исключительно с монополией на космические путешествия: Гильдия не является военизированной группировкой, у неё нет боевых кораблей, армии или какого-либо вооружения. Политикой Ландсраада она интересуется только тогда, когда под ударом может оказаться её прибыль, предпочитая действовать очень осмотрительно, через доверенных лиц. Открытое вмешательство Гильдии в политическую игру случается крайне редко и свидетельствует о том, что ситуация сложилась критическая. И даже в этом случае она предпочитает ограничиваться минимальным воздействием.

Как единственный подрядчик, предоставляющий транспорт, способный перемещаться между звёздными системами, Гильдия может определить исход любого военного конфликта, просто-напросто отказавшись доставить армию к месту боевых действий или, напротив, предоставив лучшие условия для той стороны, которую хочет видеть победителем. Гильдия не торгует оружием и не принимает участия в сражениях, однако она не возражает против того, чтобы заключить контракт на транспортировку солдат и военной техники. Стоимость услуг – вот тот рычаг, которым Гильдия мягко регулирует военную обстановку в Обитаемом космосе.

Хайлайнеры

Хайлайнеры Гильдии – чудо инженерной мысли, самые мощные и величественные звездолёты Империи. Их истинное внутреннее устройство известно только членам Гильдии и тем, кто производит для них корабли. Средняя длина хайлайнера около 20 км, он имеет форму цилиндра, и в его трюмах могут разместиться тысячи кораблей поменьше – крошечные лайтеры, массивные транспортники, боевые фрегаты, а порой даже и такие гиганты, как передвижной дворец Падишаха-Императора.

Хайлайнеры никогда не приземляются на поверхность планеты – для этого они слишком массивны. Такой корабль накрыл бы собой целый город. Сверхсветовые двигатели, которыми оснащены хайлайнеры, позволяют «свёртывать пространство», чтобы перемещаться по галактике с нерелятивистской скоростью, обеспечивая тем самым быстрое перемещение от одной звёздной системы к другой. Корпус корабля достаточно прочен, чтобы пережить все тяготы подобного путешествия. История не зафиксировала случаев применения хайлайнером какого-либо оружия, и неизвестно, имеется ли оно вообще. Атака на хайлайнер – это верное политическое и экономическое самоубийство, и существует вероятность, что Гильдия считает это достаточной гарантией своей безопасности. Удар по Гильдии – это удар по тому фундаменту, на котором держится вся Империя. Понимания этого, как правило, вполне хватает, чтобы сдержать любого агрессора.

Никто вне Гильдии не знает, каков по численности экипаж хайлайнера, однако, учитывая его размеры, на борту наверняка должны быть десятки тысяч рабочих, инженеров, механиков и прочих специалистов. И, разумеется, гильд-навигатор, пилотирующий корабль в одиночку.

КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ БЕЗ ГИЛЬДИИ

Гильдия обладает монополией на перелёты через свёрнутое пространство, однако нельзя сказать, что она полностью контролирует все перемещения между звёзд. Некоторые дома владеют звездолётами, способными летать со сверхсветовой скоростью, и могут воспользоваться ими, чтобы попасть в другую звёздную систему в пределах галактики.

Однако Империя настолько обширна, что даже сверхсветовые путешествия порой занимают целые столетия. Таким образом, Гильдия предлагает единственный приемлемый с практической точки зрения способ перелёта. Корабли Гильдии перемещаются практически мгновенно, что делает этот способ путешествия самым быстрым и на «коротких» межзвёздных расстояниях. Однако, если дом попал в опалу и вынужден скрываться, сверхсветовые корабли могут стать хорошей альтернативой взятке Гильдии.



ПРАВИЛА ГИЛЬДИИ

Космическая гильдия как единственный межзвёздный фрахтовщик в Империи имеет возможность диктовать свои условия и не стесняется этим пользоваться. Все фрахтователи обязаны следовать жёстким правилам и ограничениям. Попытки спорить с Гильдией могут привести к нежелательным последствиям. Ни один дом не может себе этого позволить.

Первое правило гласит, что пассажиры не имеют права покидать свои собственные корабли, размещённые в трюмах хайлайнера, если они не получили на это прямого и однозначного разрешения от Гильдии, а это возможно только в самых экстраординарных обстоятельствах. Впрочем, в сопровождении служащих Гильдии пассажиры могут отправиться на челноке в специальный отсек, напоминающий транзитный отель, с конференц-залом и зоной отдыха, где они могут при необходимости вести переговоры или просто общаться между собой. Персонал, обслуживающий это заведение, отбирают специально из самых невзрачных и невозмутимых сотрудников без каких-либо признаков мутации.

Кроме того, находясь на борту хайлайнера или другого транспортника Гильдии, корабли обязаны выключить все свои датчики, системы наблюдения и связи, соблюдая режим молчания. Гильдия подключается к системам корабля и контролирует (а также, вероятно, фильтрует) всю внешнюю коммуникацию. В крайнем случае корабли, принадлежащие одному и тому же дому, могут обмениваться сообщениями, однако Гильдия в любом случае будет их прослушивать.

Все фрахтователи должны предоставить Гильдии исчерпывающую опись своего груза, а также полные списки персонала и пассажиров, что обеспечивает Гильдии беспрецедентный уровень осведомлённости в делах тех, кого она обслуживает. Гильдии известны не только наименования, объёмы и направления доставки грузов, но также имена тех, кто эти грузы сопровождает или просто переправляется в другую систему, что даёт ей полную картину деловой и политической жизни каждого дома.

И последнее, самое важное правило: корабли, принадлежащие разным домам, не имеют права вступать в какое-либо взаимодействие друг с другом, пока летят на транспортнике Гильдии. Гарантия безопасности на борту хайлайнера – одно из самых больших преимуществ сотрудничества с Космической гильдией. Боевые фрегаты смертельных врагов могут путешествовать в трюме бок о бок, и каждый будет чувствовать себя в полной безопасности. Вполне может случиться так, что войска двух противоборствующих сторон конфликта к месту сражения доставит один и тот же хайлайнер.

Наказанием за нарушение любого из этих правил является прекращение дальнейшего сотрудничества с Гильдией, и срок отлучения зависит от тяжести проступка. Без возможности межзвёздной коммуникации дом будет отрезан от Ландсраада и остальной Империи в целом, лишён дохода от торговли и, что самое важное, доступа к пряности.

КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествие на хайлайнере – довольно скучное мероприятие. Пассажиры не увидят ничего, кроме разве что погрузки малых звездолётов в трюм. Как только Гильдия подключится к коммуникационной и сенсорной системам корабля, он окажется в изоляции. На борту пассажиры предоставлены сами себе и могут делать всё, что пожелают.

При перелёте не чувствуется изменение гравитации, нет никакого ощущения ускорения, никаких признаков того, что хайлайнер перемещается со сверхсветовой скоростью. Звездолёт делает множество остановок, загружая и выгружая корабли по пути следования. Спустя какое-то время – это могут быть минуты, часы или даже дни – Гильдия сообщает пассажирам, что их корабль доставлен в пункт назначения и может покинуть трюм и совершить посадку на ближайшую планету. Время, проведённое в пути, не имеет никакого отношения к реальной продолжительности перелёта, поскольку он осуществляется практически мгновенно.

Один из великих домов или сам Император могли бы теоретически зафрахтовать хайлайнер целиком, но подобные расходы вряд ли целесообразны в обычных обстоятельствах. Если случилось нечто экстраординарное, и для подобного расточительства появились причины, решающую роль, скорее всего, сыграет расположение Гильдии. Они согласятся, только если им это будет выгодно.

Орден ментатов

Что такое «ментат»? Это «гражданин Империи, тренированный для совершенного владения логикой и дедукцией». Человек-компьютер, способный согласовывать свои суждения с этическими нормами, сохраняя при этом ясность мысли, и таким образом находить наиболее эффективные решения проблем и формулировать долгосрочные стратегии. Человеческая природа позволяет ему, основываясь на предшествующем опыте и эмпатии, строить сверхлогические интуитивные предположения, и это главное, что отличает его от машины.

Находясь в состоянии «наивного сознания», ментат может с превосходной точностью и скоростью обрабатывать огромное количество информации из самых разных источников, не подпадая при этом под влияние стереотипов. Он прогнозирует исход событий на основе логических закономерностей, обнаруженных при анализе данных, учитывая все потенциальные факторы влияния.

Чтобы стать ментатом, нужно обладать редкостными умственными способностями, а также пройти особую подготовку, которая не каждому по силам. У разных людей разные задатки, поэтому ментаты отличаются друг от друга степенью мастерства. Однако спрос на ментатов настолько велик, что даже самый неопытный из них легко найдёт работу.

История возникновения

Орден ментатов родился в горниле Батлерианского джихада. Война продолжалась целое столетие и закончилась уничтожением искусственного интеллекта и запретом на производство машин, «наделённых подобием разума людского». В результате была разрушена вся технологическая база общества и, как следствие, его социальная структура. Возникла необходимость в замещении.

ПЕРВЫЙ МЕНТАТ

Первый ментат появился в результате пари между Эразмом и Омниусом, поспоривших относительно потенциала человеческого разума. В итоге это изменило Вселенную. Омниус считал, что человек никогда не достигнет логического совершенства машины, что бы Эразм с ним ни сделал. Эразм принял вызов. Тогда Омниус выбрал самого необузданного ребёнка из числа рабов на Коррине. Эразм дал ему благородное имя Гильберт Албанс, желая сделать так, чтобы слышащие это имя сразу проникались почтением.

Эразм перепробовал множество способов обучения, прежде чем подобрал нужный подход. В конце концов мальчик развил в себе когнитивные и вычислительные способности настолько, что мог уже посоперничать с машинами. Когда этот этап был пройден, Эразм принялся учить Гильберта, как организовать мыслительный процесс таким образом, чтобы не уступать компьютеру в логике. Интенсивные тренировки, выдающиеся способности к запоминанию и кондиционирование, проведённое Эразмом, позволили Гильберту развить идеальную память. Он научился молниеносно обрабатывать информацию и мог одновременно производить сложные вычисления, вести наблюдение и фиксировать полученные данные, а также участвовать сразу в нескольких смежных дискуссиях.

Между учителем и учеником возникла связь, своего рода семейные узы, что вдохновило робота ещё больше. Эразм сделал всё, что было в его силах, чтобы Гильберт стал самым совершенным представителем человеческой расы. Первым шагом стало продление его жизни. Это было сделано без согласия Омниуса – ему Эразм даже не сообщил. Следом робот ввёл режим интенсивных физических тренировок. Гордость за своё творение побудила Эразма придумать почётный титул «ментат», которым он наградил Гильберта в знак того, что тот обладает высокоразвитым интеллектом.

В попытке разрушить планы Эразма и предотвратить гибель миллионов людей Гильберт поставил под удар собственную жизнь. Привязанность, которую робот испытывал к человеку, заставила его прервать операцию. Это стало одним из ключевых событий, обеспечивших уничтожение искусственного интеллекта и победу в Батлерианском джихаде. Когда последняя из мыслящих машин была разрушена, Гильберт извлёк память Эразма и спас её от уничтожения, забрав с собой.

ОСНОВАНИЕ ОРДЕНА

Спустя семьдесят лет, на протяжении которых Гильберт оттачивал своё мастерство, он открыл на планете Лампадас школу и стал обучать новых ментатов. Там же он спрятал ядро памяти своего друга и наставника – мыслящей машины Эразма. Новоиспечённый орден придерживался умеренных взглядов в отношении джихада: не отрицал его целей, но и не стремился фанатично их воплощать.

Ментаты понимали, что должны стать неотъемлемой частью структуры имперского общества, если не хотят оказаться на обочине истории, поэтому они заключили сделку с КООАМ, согласившись предоставить Империи свои неординарные интеллектуальные способности и навыки прогнозирования в обмен на возможность заработка и защиту.

Тренировки ментатов

ПОИСК КАНДИДАТОВ

С самого момента образования Ордена появились слухи о том, что ментаты забирают младенцев из семей, чтобы обучать их своему искусству. Якобы чем раньше начнётся тренировка, тем больше шансов, что она будет успешной. Ордену было выгодно никак не комментировать эти слухи. Тем не менее они не имеют под собой реального основания. Мало кто из людей в принципе способен воспринять обучение, а уж завершить его – и того меньше. Но если человек обладает необходимыми задатками, развить их можно в любом возрасте.

По слухам, отпрыски всех великих домов, как, впрочем, и других состоятельных семейств, проходят аттестацию под присмотром опытного учителя-ментата, который должен выявить в них наличие или отсутствие необходимого таланта. Если ребёнок оказывается пригодным для дальнейших тренировок, родителям предлагают выбор:

- Ребёнок может официально вступить в Орден ментатов и покинуть дом вместе с учителем.

СОК САФО

Сок сафо получают из растения, произрастающего на планете Эказ. Его перерабатывают в стимулирующий энергетический напиток, кратковременно повышающий ментальные способности до невероятных пределов. Чрезмерное употребление сока сафо вызывает зависимость, внешним признаком которой являются тёмно-красные пятна на губах и слизистой оболочке рта.



- Ребёнок может остаться на домашнем обучении. Если у семьи нет советника-ментата, который мог бы заниматься с ним, она имеет право попросить Орден предоставить ей такого учителя.
- Родители имеют право отказаться от дальнейшего обучения, хотя могут передумать в дальнейшем.

ДЕТСТВО

Орден ментатов предпочитает начинать тренировки в раннем детстве. Исследования и многовековой опыт показали, что те ученики, у которых сформировалась духовная связь с родителями или наставниками, в будущем проще находят общий язык с теми, кто не является ментатом. Бытует мнение, что именно в младенческие годы формируются основы будущей личности и базовое доверие, на которое будет опираться взрослый ментат. Хотя представители ордена при решении сложных задач и предпочитают занимать нейтральную позицию, для получения удовлетворительного результата важно, чтобы ментат чувствовал определённую связь со своим работодателем. Ученикам не сообщают о том, к чему именно их готовят – этого правила придерживаются как в школе, так и при домашнем обучении.

Ходят слухи, что Бене Тлейлакс похищали младенцев, полагая, что процесс создания порченых (или «извращённых») ментатов будет проще, если начать его в детстве. Однако неизвестно, увенчались ли их эксперименты успехом. Подробнее см. стр. 61, **«Извращённые ментаты»**.

В течение первых лет тренировки в школе или на дому ничем не отличаются. Детей обучают примерно так же, как любых других в их возрасте, однако задания с каждой неделей становятся всё сложнее. Коэффициент усложнения – величина постоянная, однако к каждому ученику применяется индивидуальный подход: более одарённые изначально получают более сложные задания.

Цель раннего обучения заключается в тренировке памяти. Ученикам предоставляют всё больше и больше информации, которую они должны запомнить и повторить своему учителю. Главным критерием является точность зафиксированных данных, вторым по важности – объём сохранённой информации, и, наконец, третьим – скорость, с которой ученик может восстановить в памяти нужные сведения. Физическая активность детей приветствуется, и учителя следят за тем, чтобы у них было время на игры. К концу раннего периода тренировок учитель может дать достаточно точную оценку ментальным способностям каждого ребёнка.

ЮНОСТЬ

На следующей стадии обучения увеличивается физическая нагрузка. Будущих ментатов помещают во враждебную обстановку, подвергают опасностям, ставят в экстремальные условия. К этому времени ученики уже достаточно понимают основы. Теперь главное – научить их оставаться спокойными под серьёзным давлением и перед лицом опасности.

Этот сложный период интенсивных тренировок длится, как правило, всего год или два. Он возможен только благодаря той базе, которая была заложена в раннем детстве. Всех будущих ментатов обучают основам боевых искусств. Их способность улавливать малейшие изменения позы противника делают их превосходными бойцами.

МЕНТАТ-ТРЕНИРОВКИ ДЛЯ НЕПРИЧАСТНЫХ К ОРДЕНУ

Ментат-тренировки очень интенсивны и как нельзя лучше способствуют развитию ментальных способностей. Любой, кто хотя бы короткое время провёл в изучении техник, применяемых ментатами, лучше понимает закономерности Вселенной. Его когнитивные способности в любом случае улучшатся. К примеру, Анна Коррино по просьбе Императора тренировалась под руководством самого Гильберта Албанса, чтобы улучшить свою способность к концентрации внимания.

ВЫБОР

В конце концов наступает момент, когда каждый ученик должен сам сделать выбор относительно того, продолжать ли тренировки. Ему наконец открывают правду о том, к чему его так долго готовили. Некоторые к этому моменту уже и сами догадываются о том, что происходит, другие пребывают в неведении. Ученик может продолжить тренировки – или отказаться и жить обычной жизнью. Надо заметить, что даже те, кто отказываются, имеют огромное преимущество над сверстниками благодаря обретённым навыкам и дисциплине. Часто их нанимают на службу малые дома, которые не могут позволить себе контракт с настоящим ментатом.

ЗАВЕРШАЮЩАЯ СТАДИЯ

Ученики, решившие продолжить тренировки, в течение нескольких лет проходят особое кондиционирование, меняющее их психику навсегда. Из обычных, пускай и весьма одарённых детей они становятся полноценными ментатами, способными выполнить любую возложенную на них задачу и не бросить тени на орден, к которому они принадлежат. Для многих оказывается не под силу преодолеть эту стадию обучения. Этих высот, как правило, достигают лишь те, кто учится в специализированном учреждении для ментатов.

Чтобы повысить конкурентоспособность учеников, их также обучают определённой профессии. Самыми востребованными ментатами всегда были убийцы, стратеги и архивариусы. Лучший ученик в каждой группе может сам выбирать себе профессию, благодаря чему в школе всегда присутствует дух соперничества.

ИЗВРАЩЁННЫЕ МЕНТАТЫ

Извращённые ментаты впервые появились благодаря усилиям Бене Тлейлакс. Они обладают всеми способностями обычных ментатов, но при этом не скованы никакими моральными или этическими нормами. По сути, это высокоинтеллектуальные социопаты, которых совершенно не волнует человеческая жизнь и последствия их поступков. Извращённые ментаты пользуются большим спросом среди аристократических домов с сомнительной репутацией, поскольку их неразборчивость в методах даёт им преимущество над скованными моралью соперниками.

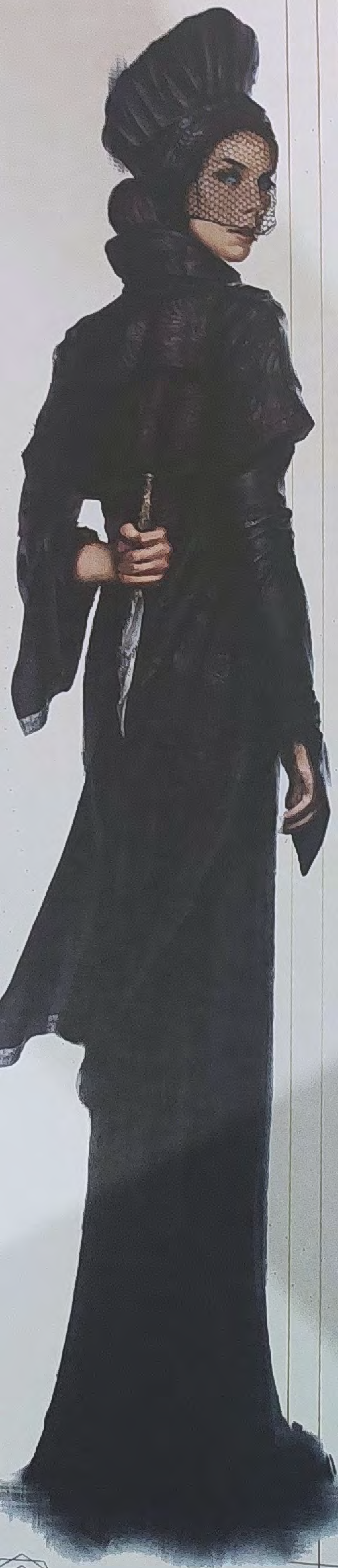
Официально «школы извращённых ментатов» не существует. Тот, кто рискнёт обратиться в Орден ментатов с запросом на подобного сотрудника, будет в лучшем случае проигнорирован, в худшем же – ему будет отказано в любом дальнейшем сотрудничестве. К тому же, вполне вероятно, орден поставит в известность Императора.

МЕСТО МЕНТАТОВ В ИМПЕРИИ

Многие поколения назад Орден ментатов заключил с КООАМ договор о предоставлении домам Империи своих услуг в обмен на гарантию занятости адептов ордена. Должности, которые занимают ментаты, могут быть разными: от архивариусов до советников и стратегов при дворе Шаддама IV. Многие поступают на службу к аристократическим домам в качестве экспертов по вопросам политики и военной стратегии или как учителя, преподающие основы ментат-тренировок тем, кому они могут пригодиться в будущем.

Даже Бене Гессерит не пренебрегают техниками ментатов. Зачастую их собственные ментаты – это их же преподобные матери.





Иерархия ордена Бене Гессерит

Орден Бене Гессерит придерживается строгой иерархии. Во главе его стоит Верховная мать.

ВЕРХОВНАЯ МАТЬ

Весь орден находится под её опекой. Она – высший авторитет в Бене Гессерит, хоть и опирается в своих решениях на совет избранных преподобных матерей. В памяти предков она черпает огромную мудрость и обладает большой проницательностью. Однако бывали случаи, когда и от этой великой женщины что-то удавалось скрыть. Бремя управления делами ордена лежит не только на её плечах – она делит его с Матерью-Квисатц.

ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ

Преподобная мать – это уважаемая представительница ордена, пережившая «агонию» (см. стр. 57), древний ритуал Бене Гессерит, во время которого кандидатке дают выпить яд. Она должна нейтрализовать его метаболизмом собственного тела, что в результате позволит раскрыться внутренней силе. Тем, кому это удаётся, становится доступна память предков. Остальные умирают в страшных муках.

МАТЬ-КВИСАТЦ

Это сестра скрытого ранга. О причинах её высокого положения даже в самой организации знают немногие. Большинство преподобных матерей остаются в неведении относительно её истинной роли в Бене Гессерит. На самом деле Мать-Квисатц тоже относится к числу преподобных матерей, но она, в отличие от других, познала во всей полноте конечную цель ордена: выведение Квисатц Хадераха путём селекции и манипуляции генетическими линиями. Её связь с памятью предков сильнее, чем у самой Верховной матери.

ПРАВДОВИДИЦА

Некоторые из преподобных матерей способны погружаться в «транс правды»: состояние, в котором они легко распознают ложь и попытки увиливания. По традиции одна из правдовидиц постоянно сопровождает Падишаха-Императора, помогая ему душить в зародыше любое неповиновение. Благодаря ей Император может быть уверен, что его подданные будут честны с ним… а сёстры Бене Гессерит могут быть уверены, что не упустят ни одного важного события, поскольку одна из преподобных матерей всегда находится у Престола Золотого льва, в самом сердце Империи.

СЕСТРА

Сёстры уже завершили обучение в школе Бене Гессерит, но ещё не пытались пройти посвящение в преподобные матери. Они постигли все тонкости **прана-бинду** – полного контроля над своим телом – и в полной мере владеют теми «магическими приёмами», за которые вся остальная Империя так боится и уважает Бене Гессерит. Зачастую именно сёстры становятся орудием ордена – шпионками, убийцами, советницами, жёнами, наложницами и другими агентами, действуя от лица ордена по всей Вселенной и претворяя его замыслы в жизнь.

ПОСЛУШНИЦА

Послушницы всё ещё проходят обучение. Некоторые из них никогда не станут полноправными сёстрами Бене Гессерит, допущенными ко всем тайнам ордена – в первую очередь это касается женщин из богатых домов, отправленных на обучение за деньги. Однако даже они, как правило, знают больше, чем показывают. Послушницы могут казаться наивными и неопытными, но даже этих юных представительниц ордена нельзя недооценивать.

Бене Гессерит

Таинственный Орден сестёр Бене Гессерит – одна из самых старых школ Империи. На влажной и негостеприимной планете Валлах IX (см. стр. 83) расположен огромный комплекс Школы матерей, откуда верховная мать Бене Гессерит невидимой рукой направляет человечество. Множество женщин со всей Империи проходят там физическое и ментальное кондиционирование, которым славится орден. Школа Бене Гессерит настолько прославлена, что туда отправляют на обучение своих дочерей даже великие и малые дома Ландсраада. На Валлахе IX их учат дисциплине, самоконтролю и верности ордену.

История Бене Гессерит

Спустя почти двадцать лет после того, как Омниус выпустил на нескольких планетах искусственный ретровирус – бич Омниуса, новый его штамм появился на планете Россак. Эта мутировавшая чума, позже получившая название Россакской эпидемии, унесла ещё больше жизней, чем её предшественница. Для борьбы с эпидемией на планету высадились медики Гуманитарной медицинской комиссии («ГуМедКом»), возглавляемые Ракеллой Берто-Анирул и доктором Мохандасом Сукком, будущим основателем Суккской школы.

Ракелла Берто-Анирул заботилась на планете о больных и искала эффективный метод их лечения. Однако местное население, в особенности Колдуньи Россака (см. ниже), встретило её враждебно. В конце концов болезнь, которую Ракелла тщетно пыталась победить, настигла и её саму. Она была почти уже при смерти, когда её друг, Джиммак Теро, принёс ей целебной воды из источника глубоко в россакских джунглях, о котором знал только он и ещё несколько таких же, как он, изгоев.

Комбинация воды с примесью местной флоры, которой её напоили, ретровируса, бушевавшего в её теле, и сурового климата Россака изменили тело Ракеллы на клеточном уровне. Когда одна из колдуний вдобавок попыталась отравить её, Ракелла осознала, что способна преобразовать токсин в безвредное вещество, используя биохимию собственного тела, что позволило ей пережить попытку убийства.

Спустя какое-то время после этого Берто-Анирул стала во главе колдуний и преобразовала их общество в Бене Гессерит, основав таким образом орден, существующий до сих пор.

Цели

Бене Гессерит преследует несколько целей, хотя ни одна из них не обсуждается открыто с теми, кто не состоит в ордене:

- У ордена есть тайный план развития всего человечества. Сёстры направляют общество Империи в нужную им сторону при помощи ласковых уговоров, политических интриг, социального маневрирования, редких и завуалированных угроз, а в единичных случаях ещё и убийств.
- Орден добивается влияния в обществе и пополняет свою казну за счёт престижа Школы матерей. За определённую плату они принимают в обучение дочерей из благородных домов со всей Империи.
- Самый большой секрет ордена Бене Гессерит – программа по созданию Квисатц Хадераха, существа, которое сможет выйти за пределы возможностей преподобных матерей с их умением черпать знания в памяти предков, постигнет время и пространство и сможет ими управлять. В попытках осуществить эту задумку Бене Гессерит уже не первое поколение тайно манипулируют генетическими линиями нескольких родов.

Благодаря уникальному сочетанию коммуникативных способностей, превосходного умения собирать информацию и таланта манипулировать чужими эмоциями сёстры Бене Гессерит представляют собой идеальных шпионок. У ордена есть глаза и уши практически в каждом доме Ландсраада, за редким исключением. Даже там, где среди советников, жён или наложниц нет ни одной сестры Бене Гессерит, может под прикрытием находится соглядатай, внедрённый в число прислуги.

Миссионария Протектива

Миссионария Протектива – это отдельная группировка внутри ордена, существующая уже очень давно. В её задачи входит распространение на разных планетах Империи суеверий, мифов и притч, известных в ордене как **«паноплиа профетикус»**, или «полезные предрассудки». Они несут в себе привлекательные идеи, которые легко вплетаются в местные верования и философские доктрины. В основном это разнообразные пророчества, касающиеся могущественных женщин.

«Паноплиа профетикус» существуют в нескольких версиях. Какую из них сёстры будут распространять на конкретной планете, зависит от разных факторов, но в первую очередь от того, каких верований изначально придерживается местное население, а также насколько суров климат и условия жизни на планете.

Колдуньи Россака

Матриархальное общество колдуний, владеющих телекинезом, правило в диких джунглях Россака задолго до начала Батлерианского джихада. Их возглавляла верховная колдунья. Одной из их практик было ведение подробных записей о генетических линиях. После того как Берто-Анирул возглавила и преобразовала общество, архивы этих записей перешли к ордену Бене Гессерит.

После того как Миссионария Протектива закончит свою работу, посеянные на планете мифы и суеверия циркулируют тысячелетиями. Любая сестра Бене Гессерит может узнать их по ключевым фразам и образам, а затем использовать, чтобы получить поддержку местного населения. Для этого достаточно выдать себя за персонажа из легенд, что не составит особого труда, ведь каждой сестре досконально известны учения «паноплиа профетикус».

Обучение Бене Гессерит

Сёстры проходят интенсивное обучение, нацеленное на то, чтобы довести до совершенства контроль не только над собственным телом, но и над другими людьми. Их способности могут казаться сверхъестественными или по меньшей мере сверхчеловеческими, однако в них нет ничего мистического. Бене Гессерит добиваются результата усердной практикой. Жёсткое умственное и физическое кондиционирование, которому подвергаются послушницы ордена, по силам далеко не каждому.

Прана-бинду

В процессе обучения сёстры Бене Гессерит усердно работают над самодисциплиной. Они учатся владеть каждой клеткой своего тела. Техника *прана-бинду* позволяет контролировать нервную систему и мускулатуру, давая возможность управлять каждой мышцей в отдельности. Они могут воспользоваться этим навыком, чтобы притвориться мёртвыми, остановив или замедлив сердцебиение и дыхание, могут нанести удар с поразительной точностью, использовать сложнейшее оборудование, требующее идеальной координации движений, и даже, не дрогнув, провести хирургическую операцию, малейшая ошибка в которой значит смерть.

Прана-бинду лежит в основе уникального боевого искусства, практикуемого в Бене Гессерит. Фримены Арракиса (стр. 71) называют его «колдовским боем». Контроль над малейшими сокращениями мышц позволяет одолеть в рукопашном бою практически любого противника. Опытные сёстры атакуют со сверхъестественной скоростью, совершая невозможные, казалось бы, движения. Только сардаукар Падишаха-Императора может сравниться по смертоносности с сестрой Бене Гессерит, в совершенстве овладевшей прана-бинду.

Голос

Абсолютный контроль над телом открывает перед сёстрами возможность манипулирования людьми при помощи голоса. Они могут заставить человека подчиниться собственным командам, изменяя интонацию речи, тембр и высоту воспроизводимого голосовыми связками звука. Попавший под воздействие Голоса выполнит практически любое приказание, касающееся не только физических действий, но и его собственного внутреннего мира. Искушённая сестра может таким образом менять чужие мысли. Чтобы противостоять Голосу, нужно быть глухим или иметь железную волю, как у некоторых ментатов и преподобных матерей. При этом необходимо также понимать, как именно Голос воздействует на психику.

В плохих руках Голос может оказаться опасным оружием. Бене Гессерит способны заставить человека причинить вред самому себе или кому-то другому, выдать пароль или иную ценную информацию. В хороших руках Голос может спасти жизнь многим. С его помощью человека можно вывести из шокового состояния и отправить за помощью. А чтобы разрядить ситуацию, иногда достаточно приказать кому-то опустить оружие.

Биохимия тела

Беспрецедентная координация движений Бене Гессерит известна всем, но то, что сёстры и преподобные матери способны также контролировать биохимические процессы в собственном теле, они стараются держать в секрете. К примеру, они могут изменить молекулярную структуру яда, попавшего в их организм, и сделать его безвредным. Для них не составит труда исцелить себя практически от любой болезни. Более того, они могут «законсервировать» бактерии или вирусы в своём теле, чтобы в удобный момент заразить ничего не подозревающую жертву. Представительницы ордена могут производить противоядия и лекарства, не используя никакого оборудования – только собственное тело. Впрочем, то же самое относится к ядам и возбудителям болезней. Таким образом, пытаться отравить, одурманить или заразить чем-то сестру Бене Гессерит – крайне рискованная затея.

Обострённое восприятие

Наблюдение – это ключ к успеху в любом деле, по мнению Бене Гессерит. Малейшее движение глаз или заминка в речи позволят сестре понять, говорит ли собеседник правду, врёт или недоговаривает (хотя только правдовидица будет знать это наверняка). Под случайной с виду складкой на одежде может быть спрятано оружие. Привычка опираться на одну ногу зачастую свидетельствует о старой травме – слабость, которую можно использовать. Тренировки Бене Гессерит развивают наблюдательность и интуицию. Для ментатов эти качества также играют немаловажную роль, и Бене Гессерит нередко использует в своих тренировках их методы.

Шпионаж и социальные манипуляции

Самый эффективный инструмент в арсенале Бене Гессерит – их искусство межличностной коммуникации. Будь то простая беседа, выступление перед публикой, переговоры, дипломатия или соблазнение, сёстры обстоятельно знакомятся с каждой из этих сфер. Адепты Бене Гессерит превосходно чувствуют собеседника, воспринимают вербальные и невербальные сигналы; умеют направить разговор в нужное русло, заставляя порой рассказывать им больше, чем хотелось бы; без труда подталкивают к нужным решениям, внедряя неосознанные идеи и эмоциональные реакции. Более того, всё сказанное распространяется и на сферу интимных отношений: сёстры умеют запечатлевать свой образ в подсознании цели, вызывая сексуальную зависимость, порой вплоть до помешательства.

Подобные таланты делают сестёр Бене Гессерит превосходными шпионками и политическими деятельницами, способными добиваться целей, поставленных орденом, не вмешиваясь в дела Империи открыто и напрямую. Любой, кто делит постель с супругой или наложницей, проходившей обучение в школе Бене Гессерит, вынужден мириться с тем, что она, скорее всего, незаметно подталкивает его к выгодным для ордена решениям. Но это цена, которую многие готовы заплатить.



ТАЙНЫЙ ЯЗЫК

В дополнение к остальным навыкам Бене Гессерит изучают также разные способы тайного общения друг с другом. Они используют ключевые фразы, например, предостережение «на этом пути лежит опасность» служит указанием на то, что где-то поблизости спрятано тайное сообщение от другой сестры. Бене Гессерит используют также язык жестов и точечный шифр (стр. 209), чтобы важная информация не попала к посторонним. Оставленное на планете сообщение в некоторых случаях может дожидаться адресата веками – для этого используется уникальная система образов из арсенала «паноплиа профетикус» (стр. 55).

ПРАВДОВИДИЦЫ И ТРАНС ПРАВДЫ

Некоторые преподобные матери обладают уникальным талантом: они умеют погружаться в транс правды, позволяющий определить, лжёт ли собеседник. Правдовидиц боятся и уважают одновременно. Их услуги высоко ценятся теми, кому нужно провести переговоры, заключить торговое соглашение или допросить пленника. Большинству правдовидиц требуется специальное снадобье (стр. 208), чтобы войти в транс, но есть и исключительные преподобные матери, которые могут погружаться в это гипнотическое состояние по собственной воле. Падишаха-Императора всегда сопровождает одна из правдовидиц.

АГОНИЯ

Агония – это ритуальное испытание, появившееся ещё на заре Бене Гессерит. Ракелла Берто-Анирул была первой, кто ему подвергся и пожал все его плоды. Во время ритуала кандидатке в преподобные матери дают выпить смертельный яд, который она должна преобразовать в безвредное вещество, используя ресурсы собственного организма.

Те, кому удаётся пережить агонию, получают ранг преподобной матери. Им открывается доступ к генетической памяти – так называемой «памяти предков», состоящей из воспоминаний множества усопших преподобных матерей прошлого. В памяти предков Бене Гессерит черпают мудрость. Преподобная мать может обратиться внутренним голосом к своим предшественницам, попросив у них совета и наставления, и общаться с ними, словно с отголосками прошлого. Получить этот дар, впрочем, можно только тогда, когда рядом есть другая преподобная мать, которая сумеет указать верный путь.

Память предков, однако, не архив, из которого всегда можно извлечь нужную информацию. Преподобной матери открывается лишь то, что должно быть открыто. Мать-Квисатц (стр. 54) в этом смысле отличается от других, даже от Верховной матери: её контроль над памятью предков намного глубже, и она может свободно общаться со своими почившими предшественницами.

МАСШТАБ ВЛИЯНИЯ ОРДЕНА

Орден Бене Гессерит – очень древний, и за время своего существования он раскинул свои сети по всей Империи. В каждом доме Ландсраада, даже в доме самого Падишаха-Императора, есть сёстры Бене Гессерит. Некоторые занимают весьма скромное положение, вплоть до простых служанок, если этого требует орден. Агенты Бене Гессерит могут проникнуть куда угодно, за очень редкими исключениями. Одним из таких исключений является Салуса Секундус – мало кто из сестёр своими глазами видел будущих сардаукаров во время их тренировок. Кроме того, маловероятно (но всё же возможно), что кто-то из сестёр смог бы остаться незамеченным среди Бене Тлейлакс или фрименов Арракиса, по причине замкнутого образа жизни этих общин.

ОТНОШЕНИЕ К БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Выдающаяся репутация школы Бене Гессерит привлекает многие аристократические дома. Благородные семьи рады послать на обучение в орден своих дочерей, жён или других женщин. А орден, в свою очередь, рад приветствовать в своих рядах представительниц великих и малых домов, ведь это, с одной стороны, поддерживает их заинтересованность в процветании школы, а с другой… самые знатные особы со всей Империи становятся верными агентами Бене Гессерит.

Влияние ордена распространяется на весь Обитаемый космос, и многие другие организации охотно поддерживают с ним дружественные отношения. Орден, к примеру, владеет долей в КООАМ. И даже сам Падишах-Император женат на Бене Гессерит скрытого ранга.

Впрочем, несмотря на огромный авторитет ордена, многие не доверяют сёстрам и открыто осуждают попытки политической и социальной манипуляции с их стороны. Известны случаи, когда они прибегали к шантажу, чтобы добиться собственных непостижимых целей.

Учитывая вездесущность ордена и его участие (хоть порой и не столь заметное) во всех важных событиях, происходящих во Вселенной, любой, кто жаждет власти, должен опасаться Бене Гессерит, даже если номинально считает орден своим союзником. Тайна, окружающая конечные цели ордена, также не способствует доверию со стороны окружающих.

Помимо их политической и социальной деятельности, слухи и подозрения, связанные со способностями сестёр Бене Гессерит, создают вокруг них ореол мистики. Большую часть способностей Бене Гессерит скрывают от посторонних – например, умение производить направленные химические реакции в собственном организме. Однако есть и те, что широко известны. К примеру, Падишаха-Императора всегда сопровождает правдовидица. Со стороны способности Бене Гессерит могут показаться колдовством, но на деле в них нет ничего волшебного – это результат долгих и упорных тренировок.

Сестёр Бене Гессерит часто называют колдуньями или ведьмами. Виной тому, с одной стороны, их необычайные способности, а с другой, то, как ловко и ненавязчиво они манипулируют политической, социальной и деловой жизнью Империи. Вкладывают ли в эти слова презрение и страх или, напротив, почтение, зависит от обстоятельств и конкретных личностей.

Самих сестёр, судя по всему, вполне устраивает их репутация во всех её аспектах – как положительных, так и отрицательных. Они не пытаются развеять слухи о своих сверхъестественных силах. В конце концов, слухи – не более чем инструмент в руках Бене Гессерит, и чем их больше, тем больше возможностей для сестёр подтолкнуть развитие Империи в нужную для ордена сторону.

ЛИТАНИЯ ПРОТИВ СТРАХА

Я не должна бояться.

Страх убивает разум.

Страх – это малая смерть, влекущая за собой полное уничтожение.

Я взгляну в лицо своему страху.

Я пропущу его сквозь себя.

И, когда он уйдёт, обращу свой внутренний взор на его путь.

Там, где был страх, не останется ничего.

Останусь только я.

Сукская медицинская школа

Ни одна организация не пользуется в Империи таким уважением, как Сукская медицинская школа. Самые могущественные люди во Вселенной ищут совета у выпускников этой школы, всецело доверяя их профессионализму в вопросах лечения.

История основания

Сукскую медицинскую школу основал легендарный доктор Мохандас Сукк вскоре после окончания Батлерианского джихада и подписания Великой конвенции. Сложно переоценить вклад доктора Сукка в победу над машинами: его гений и выдающиеся организаторские способности стали залогом выживания человечества в той войне. Под своим началом он собрал лучших врачей и учёных своего времени. Эта группа непревзойдённых специалистов и сформировала впоследствии костяк Суккской школы, частного учреждения, ставшего ведущим центром изучения медицины во всём Обитаемом космосе.

Принципы, которых придерживался доктор Сукк, до сих пор занимают центральное место в образовании будущих врачей. Главные из них – это развитие разума путём совершенствования тела и запрет на причинение вреда другим людям. Обучение в Суккской школе стоит дорого, но она уже не первое тысячелетие готовит лучших специалистов в области медицины и ведёт передовые исследования.

Приём и обучение

В Суккской школе готовят множество самых разных специалистов: от простых лабораторных техников до высококлассных терапевтов, чья задача – заботиться о здоровье благороднейших представителей великих домов. Поступить туда теоретически может кто угодно. Однако плата за обучение даже на самых простых программах чрезвычайно высока, а желающих поступить очень много. В результате учениками Суккской школы становятся лишь самые богатые среди тех, кто соответствует высоким требованиям школы. Исключительно одарённые молодые люди, у которых нет возможности заплатить за обучение, могут надеяться получить образование в кредит, но впоследствии им придётся расплачиваться долгие годы, если не всю жизнь. Все без исключения выпускники Суккской школы обязаны перечислять школе часть гонораров на протяжении всей своей карьеры.

Обучение в школе весьма интенсивное. Программа включает в себя не только теорию и практику медицины, но и гуманитарные науки. Школа выпускает не просто искусных врачей, способных распознать болезнь или залатать рану; каждый из них обладает широким кругозором и развитым критическим мышлением. Даже самый скромный лаборант сможет при необходимости процитировать основные постулаты философского учения Суккской школы и защищать их в споре, если потребуется.

Санитары и техники обучаются в течение десяти лет, после чего получают сертификат и могут начать самостоятельную работу. Чаще всего они возвращаются к своим покровителям, но некоторые находят нанимателей, воспользовавшись обширными связями школы.

Те же, кто собирается получить звание врача Суккской школы, должны проучиться такой же период времени и подвергнуться сложнейшим испытаниям. К дальнейшему обучению, впрочем, допускают только тех, кому по силам будет сдать вступительный экзамен во Внутреннюю школу. Остальным приходится искать работу в качестве простых врачей и других медицинских сотрудников.

Внутренняя школа

Продолжить образование во Внутренней школе могут только те, кто успешно сдаст суровый экзамен, включающий как медицинские, так и философские дисциплины, а стоит обучение поистине астрономическую сумму. Самых талантливых ждут годы усердного труда и в придачу пресловутое «имперское кондиционирование».

Будущие доктора Суккской школы должны освоить массу информации и, разумеется, уметь применять свои обширные знания на практике. Они изучают человеческую анатомию в мельчайших подробностях и учатся распознавать все известные медицине патологии. Зачастую они способны поставить верный диагноз лишь с минимальной помощью приборов. Химия и молекулярная биология также входят в сферу их компетенции, так что при необходимости они могут синтезировать лекарство, наиболее подходящее для каждого конкретного пациента. Теоретические занятия прерывают лишь долгие часы хирургической практики.

Мастерство врачей, прошедших подобную подготовку, трудно переоценить. История человечества не знала ещё медицинских работников со столь высокой квалификацией. Доктор Суккской школы не утратит своей эффективности даже в самых сложных обстоятельствах. Он может проводить операции в полевых условиях, устранит источник боли и сделает всё это с уверенностью опытного специалиста.

Имперское кондиционирование

Все выпускники Внутренней Суккской школы подвергаются так называемому «имперскому кондиционированию» – психологической обработке, исключающей саму возможность умышленного причинения вреда пациенту. Его основы разработал сам доктор Мохандас Сукк, и оно стало воплощением его мечты о том, чтобы все его ученики и протеже действовали исключительно во благо человечества.

Процесс кондиционирования длится годами под неустанным руководством и пристальным наблюдением специалистов. Гуманитарное образование, полученное на предыдущем этапе, служит фундаментом для их манипуляций. Воспитанники Внутренней школы продолжают изучать философию с уклоном в риторику и ораторское искусство. Их сложные философские диспуты дополняются гипнотической и гипногогической терапией, интенсивность которой усиливается со временем.



Студентов приводят в состояние психологической восприимчивости с помощью мышечной манипуляции прана-бинду и нейрохимических препаратов. Затем педагоги вступают с ними в длительные беседы, во время которых мышление студента ненавязчиво подталкивают в нужном направлении. Подобного рода сеансы могут длиться более тридцати шести часов подряд – крайняя усталость используется для того, чтобы закрепить результат. На последних годах обучения кандидаты в доктора Суккской школы подвергаются кондиционированию даже во время сна. Известны случаи, когда ученики умирали от изнеможения, не выдержав интенсивных занятий.

Тот, кто прошёл кондиционирование успешно, не может сознательно причинить вред другому человеку. Преодолеть психологический блок не удавалось никому. Имперское кондиционирование настолько эффективно, что сам Падишах-Император доверяет своё здоровье докторам Суккской школы – отсюда и название.

Выпускники Внутренней школы, прошедшие имперское кондиционирование, носят особый знак в виде чёрного ромба на лбу. С виду это простая фигура, но на молекулярном уровне этот знак имеет определённые характеристики, которые невозможно скопировать. Они гарантируют, что его носитель является сертифицированным врачом Суккской школы.

Отчисленные студенты

Большая часть учащихся Внутренней школы успешно завершает своё образование, но некоторые всё же не выдерживают психологической нагрузки. Как правило, они остаются в школе в качестве прокторов и инструкторов младших курсов, но некоторые находят работу и за её пределами. Даже тот, кого отчислили из Внутренней школы, обладает знаниями и навыками, равных которым трудно найти.

Суккский доктор

Независимо от знаний и мастерства, Суккским доктором может называться только тот, кто успешно прошёл кондиционирование. Помимо знака в виде ромба на лбу, выпускникам позволено также носить длинные волосы, перехваченные особым серебряным кольцом.

Обычно докторов Суккской школы нанимают на работу могущественнейшие дома Ландсраада – не только как личных врачей, но и для медицинского надзора за состоянием армии, а также в качестве советников по планетарному здравоохранению или ведущих исследователей фармацевтической индустрии. Некоторым, однако, предлагают остаться в самой школе в роли новых преподавателей или исследователей.

Услуги доктора Суккской школы весьма дороги, и часть своих баснословных гонораров они всю жизнь перечисляют организации, обеспечившей их будущее. Им запрещено оказывать бесплатные услуги, поэтому большинство домов со средствами предпочитает переплатить, но всё же нанять доктора на постоянной основе, чтобы в критической ситуации не оказаться без квалифицированной врачебной помощи, которая не будет им оказана, пока идут переговоры об оплате.

В какой бы области медицины ни нашёл своё призвание доктор Суккской школы, о любом из них с уверенностью можно сказать три вещи: он обладает потрясающим интеллектом, бесценными практическими навыками и пользуется доверием самых могущественных людей во Вселенной.

Бене Тлейлакс

Сестёр Бене Гессерит многие презрительно называют «ведьмами», однако в Империи есть организация, которая вызывает ещё больше неприязни, и при этом её услуги столь же востребованы. Это Бене Тлейлакс. «Грязные тлейлаксу», как их нередко называют, — эксперты в области биологии. Они поставляют великим домам немало полезной продукции, среди которой значительную долю составляют искусственно выращенные люди, генетически модифицированные для выполнения определённых функций. Сказать, что моральные нормы и научные методы тлейлаксу сомнительны, — всё равно что не сказать ничего. Впрочем, мало кто знаком с теми технологиями, которые они используют, поскольку Бене Тлейлакс ведут изолированный образ жизни. На их родной планете Тлейлакс царит тоталитарная теократия, свято чтущая предписания Батлерианского джихада, и чужакам там не рады.

Тлейлакс — таинственная планета, но мало найдётся охотников раскрыть её тайны. Продукцию Бене Тлейлакс используют по всей Империи, однако большинство людей предпочитает не думать о том, откуда она берётся, справедливо опасаясь, что их может вывернуть наизнанку от отвращения, узнай они больше. Покупатели предпочитают пользоваться товарами, не задавая лишних вопросов, а когда их всё же посещает чувство стыда, оно заглушается оскорблениями в адрес производителя. Единственное, что достоверно известно о методах производства на Тлейлаксе, — ключевую роль в выращивании организмов играют **«аксолотлевые чаны»**. Однако, что это такое, остаётся загадкой. Многие считают, что секрет этих чанов — ключ к пониманию всей технологии тлейлаксу.

Официально тлейлаксу не интересуются политикой. Они называют себя простыми учёными, чья единственная цель — совершенствование собственных знаний. По их словам, они торгуют организмами только для того, чтобы финансировать дорогостоящие исследования. Они предпочли бы вовсе не иметь дел с Империей и людьми, населяющими её, но необходимость вынуждает их идти на контакт. Это, разумеется, ложь. Как и все остальные, Бене Тлейлакс используют многочисленных шпионов и марионеток по всей Империи, чтобы добиваться своих неведомых целей.

Представители Бене Тлейлакс вряд ли найдутся среди советников больших домов, они не заседают в Ландсраде в качестве управляющих планетарными системами, и никто из них не служит Императору, как правдовидицы Бене Гессерит. Тем не менее Бене Тлейлакс вмешиваются в дела Империи так же часто, как упомянутый Орден сестёр. Конечная их цель не ясна, но они пытаются контролировать аристократические дома, используя для этого свой товар. Агенты тлейлаксу выискивают слабые места потенциальных клиентов, выведывают их секреты и желания, чтобы затем продать им именно то, чего они больше всего хотят. Иногда их предложение столь заманчиво, что покупатель готов на всё ради сделки. Мало-помалу Бене Тлейлакс надеются таким образом прибрать к рукам весь Ландсраад.

Тлейлаксу могут воссоздать практически любой организм и, как правило, работают на заказ. Покупателю достаточно сказать, что ему нужно, и он это получит: от сторожевых псов или рабов, которые никогда не взбунтуются, до высококлассных агентов, заточенных под определённые задачи. Есть, однако, несколько наименований, которые заслуживают отдельного описания благодаря своей популярности.

Лицеделы

Изначально **лицеделы** создавались для развлечения, в качестве артистов (и они продолжают заниматься этим ремеслом), но так уж получилось, что из них выходят идеальные тайные агенты. В вопросах разведки тлейлаксу, разумеется, полагаются именно на них. Самая ценная способность лицеделов — умение изменять свою фигуру и черты лица, копируя до мельчайших подробностей любого человека, будь то мужчина или женщина, толстяк или худышка, великан или карлик.

Способность к трансформации у лицеделов врождённая, но по-настоящему смертоносной угрозой они становятся только после соответствующей тренировки. Они владеют техникой прана-бинду не хуже Бене Гессерит, что, помимо идеальных рефлексов, даёт им полный контроль над всеми мускулами и имплантами, необходимый для трансформации телесной оболочки. Благодаря наблюдательности и вниманию к деталям лицеделы, помимо внешности, копируют также поведение объекта. В совокупности это делает их не только превосходными шпионами, но и непревзойдёнными убийцами.

К счастью, лицедела можно распознать, но для этого нужно обладать не менее развитым восприятием, чем у них самих. Обычный же человек не заметит разницу, даже если лицедел притворится его родной матерью.

Извращённые ментаты

Другой востребованный продукт Бене Тлейлакс, который втайне приобретают многие дома, — это «извращённые», или «порченые», ментаты. Обычные ментаты, как правило, высокоморальные и честные люди. Во время своих тренировок они усваивают, что ложные тезисы порождают ложные выводы, и у них вырабатывается неприязнь ко всякой лжи. Порядочность и верность ценят многие дома, но немало и тех, кто не прочь добавить своему ментату немного вероломства и коварства. Многие поколения назад гении биоинженерии с Тлейлакса нашли способ создавать своих собственных ментатов, которые проходят обучение под их присмотром. Это открытие держится в строгой тайне, и лишь немногие в Империи знают о том, какие возможности оно предоставляет. В их числе барон Владимир Харконнен, заплативший баснословную сумму за то, чтобы ему служил извращённый ментат Питер де Фриз, и считающий это прекрасным вложением.

Тлейлаксу формируют личность ментата, приспосабливая психику к тем парадоксам, с которыми ей предстоит столкнуться во время искажённой ментат-тренировки. Это, в частности, позволяет воспитывать из них превосходных убийц.

Процесс «воспитания» извращённого ментата включает в себя два этапа — сперва психика человека разрушается до основания, а затем выстраивается заново в соответствии

с запросом заказчика. Что именно делают с каждым учеником, зависит от его личности и от требований клиента. Кого-то ставят в условия смертельной опасности; других бросают из крайности в крайность, подвергая чудовищным пыткам, а в следующий момент вознося на вершину блаженства. К концу обучения ментат будет во всём послушен своему новому хозяину, но при этом останется марионеткой Бене Тлейлакс, готовой выполнить любую их команду.

Недостаток извращённых ментатов заключается в том, что практически у каждого из них в результате тренировок появляются серьёзные психологические проблемы. Многие из них психопаты. Впрочем, часто это именно то, чего хочет заказчик.

Об извращённых ментатах можно прочитать также на стр. 53.

Глаза Тлейлаксу

Помимо полностью сформированных организмов, тлейлаксу торгуют также отдельными органами. Протезы, которые они производят, не всегда биологические по своей природе, но они всегда совместимы с живыми тканями. В Империи существуют и другие производители искусственных органов, но тлейлаксу превосходят всех в мастерстве. Искусственные глаза, к примеру, умеют делать только они, и это одно из их самых известных достижений. Кого-то их внешний вид приводит в замешательство, но действуют они не хуже обычных, полностью восстанавливая зрение; разве что им не хватает выразительности. Не спутать их с обычными глазами очень сложно, и некоторые предпочтут скорее оставаться слепыми, чем заклеймить себя чем-то столь очевидно тлейлаксианским.

При всём многообразии протезов и имплантов, производимых Бене Тлейлакс, их учёные продвинулись в этой области не так далеко, как могли бы. Грань между механизмом, который подключается к нервной системе человека, с одной стороны, и мыслящей машиной, с другой стороны, очень тонка. Когда технология напрямую подключена к мозгу или нервам, кто в конечном итоге принимает решение? Механическая или живая часть? Эту грань даже Бене Тлейлакс стараются не пересекать — по крайней мере в открытую.

Гхолы

Самое великое достижение учёных с Тлейлаксу и одновременно самое чудовищное, на что они способны, — возвращение мёртвых к жизни. Мало что известно о процессе, в результате которого появляются гхолы: мёртвое тело помещают в аксолотлевый чан, а затем каким-то образом перезапускают биологические процессы, превращая мёртвую плоть обратно в живую. Оживлению может подвергнуться только тот, кто умер молодым, предпочтительнее всего от ран или в результате несчастного случая. После возрождения гхолы продолжают стареть, и в определённый момент их тела становятся слишком дряхлыми и слабыми, чтобы функционировать дальше. Самые нежные части человеческого организма — такие как глаза — часто разрушаются в процессе общей регенерации, и их приходится заменять на искусственные, но это меньшее, о чём люди беспокоятся, когда имеют дело с гхолами.

Насколько известно, до сих пор ни один гхола не смог вспомнить прошлую жизнь. Воскрешённые сохраняют свой внешний вид и базовые черты характера, но не помнят ни семьи, ни друзей. По этой причине тлейлаксу часто используют их в качестве расходного материала или рабочей силы, разумеется, втайне от всех и, как правило, у себя на планете. Гхолы — не бездумные автоматоны. Это вполне самостоятельные личности, но есть в них какой-то неуловимый изъян, заставляющий наиболее суеверных считать, что у гхол «нет души». По этой причине мало кто готов заключить сделку на воскрешение кого-то из своих близких. Известны, однако, случаи, когда Бене Тлейлакс преподносили воскрешённых в дар, несомненно, преследуя какие-то свои гнусные цели.

Нередко тлейлаксу воскрешают гхол без особых на то причин — им интересен сам процесс. Они ищут способ сохранить при регенерации память, поскольку возможность полноценного воскрешения из мёртвых сделала бы их невероятно могущественными.

Мастера меча школы Гиназ

Огнестрельное и лазерное оружие утратило свою эффективность с изобретением силового поля. Холодное оружие вернулось на пик популярности, и вместе с ним появились новые тактики ведения боя. Сардаукары славятся своей безжалостностью — это смертоносные, неумолимые в битве солдаты. Ходят слухи, что среди фрименов встречаются искусные воины, хотя их мало кто видел. Но мало кто превосходит в мастерстве боя тех, кто обучен на Гиназе.

Гиназ — небольшая, покрытая океанами и островами планета вдали от большой Вселенной и большой политики. Ею правит далеко не самый значительный дом Империи. Однако именно здесь тренируют «мастеров меча», самых искусных фехтовальщиков, которых только знает галактика.

Считается, что школу основал легендарный мечник Джул-Норет, однако это не совсем так. Он в совершенстве владел девяноста тремя боевыми приёмами, но считал, что ещё не готов учить других. И, пока он ждал подходящего случая, момент оказался упущен. Джул-Норета накрыло приливной волной, неожиданно поднявшейся в океане, и он погиб во сне, так и не передав никому своих знаний. Так что, пусть он и не обучил никого сам, последователи Джул-Норета извлекли ценный урок из его кончины: ничего не откладывай на завтра, ведь оно может не наступить, и не дай знаниям умереть вместе с тобой. Этот урок лёг в основу философии школы Гиназ. Они не склонны скрывать секреты мастерства от тех, в ком есть потенциал, хоть и не станут, конечно, тратить время на недостойных.

Тренировки

Мастера меча школы Гиназ могут одолеть в бою нескольких противников, но чтобы достигнуть подобной степени масте

ства, им приходится усердно тренироваться, совершенствуясь как в боевых искусствах, так и в простых физических упражнениях. Ученика перемещают с острова на остров, и на каждом его ждёт испытание. Если он провалит хотя бы одно, обучение на этом окончится, и ему придётся покинуть Гиназ.

Прежде чем ученику позволят хотя бы притронуться к оружию, ему придётся освоить уроки выживания, стойкости, наблюдательности и даже поэзии. А когда он наконец примется постигать искусство фехтования, его заставят облачиться в тяжёлую броню или посадят верхом на норовистого скакуна, чтобы он учился сражаться в самых трудных условиях.

В отличие от сардаукаров, чьи тренировки нацелены на то, чтобы выковать верных солдат Императора, готовых без раздумий отдать за него жизнь, мастера меча превыше всего ценят само искусство владения клинком. Значение имеет любая мелочь – от повседневного ухода за оружием до финального взмаха, обрывающего жизнь противника. Ни один из этих аспектов не остаётся без внимания. Каждое движение мастеров меча оттачивалось многими поколениями их предшественников и столь же совершенно, как клинки в их руках.

За мастерство и преданность своему делу мастеров меча, обученных на Гиназе, высоко ценят по всей Вселенной. Благородные дома приглашают их в качестве телохранителей, убийц и военных советников, в чьи обязанности нередко входит обучение наследника. Точно так же, как врачи, прошедшие имперское кондиционирование, пользуются высочайшим доверием своих пациентов, мастера меча школы Гиназ пользуются уважением среди аристократов и правом находиться при оружии в присутствии барона или герцога. Они не только хороши в схватке, но также прекрасно разбираются в тактике и стратегии. Во время войны мастера меча не уступают в полезности большинству ментатов, хотя, конечно, не могут оперировать столь же огромными массивами информации. Часто их отправляют в качестве разведчиков для устранения угроз и вербовки потенциальных союзников в той местности, которую собирается посетить наниматель.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

Стиль боя школы Гиназ зародился во времена Батлерианского джихада. Необходимость в разработке новых приёмов, которые лучше подходили бы к изменившимся условиям, заставила военных обратиться к хорошо забытому старому. Древнее земное фехтование оказало большое влияние на формирование стиля Гиназ. Благодаря работе ног и быстроте движений можно было сбить противника с толку, лишить равновесия и воспользоваться подвернувшейся возможностью, чтобы преодолеть силовой щит выставленным вперёд клинком. Изучив работу силового щита, первые мастера школы Гиназ адаптировали старинное фехтование и разработали технику пробивания силового поля, позволявшую проткнуть и самого противника. В дальнейшем боевой стиль Гиназ продолжал развиваться и совершенствоваться, пока наконец не достиг апогея смертоносной элегантности.

Увидеть мастера меча в бою означает стать свидетелем зрелища ужасающего и прекрасного одновременно. Когда он кружится вокруг своих противников, кажется, будто алые лепестки осыпают их тела со всех сторон, а когда завершает свой танец, позади остаются лишь крики боли раненых и трупы тех, кому повезло меньше.

Педагогический аспект играет важную роль в философии школы Гиназ. Быть мастером – большая ответственность, и каждому мастеру нужны ученики. Стиль Гиназа необходимо распространять как можно шире, впрочем, только среди тех, кто этого достоин. Заслужить право тренироваться на планете Гиназ в одном из её знаменитых учебных центров не так-то просто. И даже те мастера меча, которые присягнули на верность одному из домов Ландсраада, редко соглашаются тратить время на недостойных кандидатов. Несмотря на внушительные суммы, которые они получают от своих благородных нанимателей, мало кто рискнёт принуждать их к чему-либо силой. В конце концов, глупо испытывать судьбу, настраивая против себя человека, которому ничего не стоит тебя убить.

ЧЕСТЬ КЛИНКА

Хоть некоторые мастера меча и становятся убийцами, случается такое редко. Также редко наёмник обращает оружие против своего покровителя. Не то чтобы это считалось невозможным, как в случае с докторами Суккской школы, однако верность – один из фундаментальных принципов, которых придерживаются в школе Гиназ. Когда учитель берёт кого-то в ученики, он оказывает ему доверие. Ученик принимает на себя обязательство овладеть боевым искусством и применять его со всей эффективностью. Не оправдать ожиданий значит проявить неуважение к учителю. То же самое касается и нанимателя. Он выказал тебе доверие – предать его было бы проявлением трусости, которая не к лицу настоящему мастеру меча.

Стремление к чести и самосовершенствованию находит своё выражение в том, как мастера меча предпочитают вести себя в битве. Одной эффективности недостаточно – нужна эффектность. Пусть конечная твоя цель – это смерть врага, но если ты убьешь его некрасиво, в какой-то степени ты проиграл. Сражение не должно быть беспорядочным и неуклюжим. Ты должен двигаться плавно и элегантно, воплощая в себе идеальное сочетание смертоносности и красоты.

Нет достоверных свидетельств того, что мастера меча когда-либо сталкивались со сколько-нибудь значительным числом сардаукаров, так что остаётся только гадать, сломит ли одиночку неумолимое наступление солдат-фанатиков, или индивидуальное мастерство всё же возьмёт верх. В поединках, в частности, в дуэли на ножах, излюбленном развлечении дома Харконненов, мастерам меча школы Гиназ нет равных. Стоит, впрочем, упомянуть, что они никогда не объединялись в армию. Отчасти из-за того, что планета Гиназ сама по себе крошечная и незначительная. Появись такая организация на планете с большим политическим весом, кто знает, чего бы она могла достигнуть? Впрочем, философы любят отвечать вопросом на вопрос: а могло ли подобное боевое искусство развиться в более беспокойном мире?

Возможно, конечно, всё это простое совпадение, но так уж вышло, что все самые опасные и эффективные бойцы, известные Империи, проходили обучение на суровых и захолустных планетах. Как бы там ни было, школа Гиназ уже не первое тысячелетие поставляет Империи фехтовальщиков, равных которым не знало человечество. Кто отказывается это признавать, тот подписывает себе смертный приговор. Впрочем, он может быть уверен, что его приведут в исполнение самым элегантным из способов.

Планеты Империи

Империя под властью Падишаха-Императора раскинулась по всему космосу. Она включает в себя миллионы планет, как обитаемых, так и необитаемых, но внесённых в реестры человечества. За время правления Шаддама IV границы Империи расширились незначительно.

Несколько планет, упомянутых ниже, – лишь малая толика миров огромной Вселенной, покорённой людьми. Их описание дано примерно на тот момент, когда до переезда дома Атрейдес на Арракис оставалось десятилетие.

Поскольку Арракис – одна из самых значительных планет во всём обитаемом космосе, и именно она является основным местом действия игры «Дюна: Приключения в Империи», описание её дано гораздо более подробно, чем описание других представленных ниже миров. Следующий раздел посвящён уникальным природным условиям, которыми печально знаменита Дюна, а также её удивительным обитателям.

АРРАКИС

Звезда: Канопус

Спутники: две луны

Пригодность для жизни: класс III

Дом: Харконнен

Ведущие отрасли: добыча пряности (подмешивается в алкоголь, кофе и политику Империи)

Языки: галакт, чакобса (язык фрименов)

Достопримечательности: Арракин, Карфаг, Полярная впадина, сиетч Джакуруту, Наблюдательная гора, сиетч Табр и деревня Ветряной мешок

Арракис. Дюна. Планета-пустыня. Адское пекло, круговерть песка и пыли. Небо без единого белого пятнышка и земля, на которой почти ничего не растёт. Тень падает на эту землю только тогда, когда над горизонтом поднимается чудовищная песчаная буря, обрушиваясь на зазевавшегося путника с такой силой, что срывает мясо с костей и перемалывает металл словно в мясорубке. Арракис – безжалостный мир. Он не прощает слабости и не знает пощады. Тех, кто ступит на его поверхность неподготовленными, ждёт верная смерть – его обгоревшая плоть иссохнет, потрескавшаяся кожа обтянет череп, и ни единой капли влаги не останется в его мумифицированном теле.

На Арракисе сам организм человека становится злейшим врагом. Его естественные механизмы убивают. Сквозь поры на коже испаряется живительная влага, с каждой секундой приближая гибель. Почти всё, что есть на этой планете, враждебно людям в том или ином смысле. Животные набросятся при первой возможности, а те скудные растения, что приспособились жить в пустыне, только отнимают драгоценную воду, ничего не давая взамен. Есть только одна причина, по которой люди ещё не покинули Дюну: пряность.

ПЛАНЕТА

Арракис – крупная планета, третья по счёту в системе Канопус. У неё есть два спутника, примечательных отметинами на своей поверхности: на одной виднеется изображение песчаной кенгуровой мыши, имеющей символическое значение для местного населения, хотя сам по себе этот вид животных был завезён на планету извне; на другой – изображение человеческой ладони, будто отпечаток руки какого-то древнего божества.

На планете не выпадает осадков, но воздух на ней, по крайней мере, пригоден для дыхания. Несмотря на отсутствие пышного растительного покрова, процент кислорода в воздухе остаётся стабильным. Существует гипотеза, что его вырабатывают гигантские черви, а также песчаный планктон в глубокой пустыне. Сложились ли подобные условия на Арракисе естественным путём или являются результатом терраформирования – вопрос спорный. Имперский планетолог Пардот Кайнс и его сын

КЛАССЫ ПЛАНЕТ

Каждая планета уникальна и обладает множеством индивидуальных особенностей, однако каждую из них так или иначе можно отнести к одной из пяти больших групп, приведённых ниже. Они выделены на основании общей пригодности планеты для жизни человека, а также наличия или отсутствия воды на её поверхности.

- Планеты **первого** (I) класса: среда крайне враждебная для людей.
- Планеты **второго** (II) класса: пригодны для существования людей в условиях предельных мер предосторожности.
- Планеты **третьего** (III) класса: пригодны для жизни людей при соблюдении строгих мер предосторожности.
- Планеты **четвёртого** (IV) класса: пригодны для жизни людей без необходимости использовать средства защиты.
- Планеты **пятого** (V) класса: благоприятны для жизни людей без каких-либо дополнительных условий.

Льет высказывали мнение об искусственном происхождении климата на Арракисе, хотя достаточно убедительных доказательств им найти не удалось.

УСЛОВИЯ ЖИЗНИ

Поверхность Арракиса почти полностью покрыта пустынями. Эта планета печально знаменита своим сухим климатом, делающим условия жизни крайне тяжёлыми. Песчаные барханы охватывают всю планету, и только на севере есть более-менее прочное основание, на котором можно развернуть строительство, не опасаясь движения песков или нападения песчаных червей, представляющих постоянную угрозу для любой техники или зданий. Огромное каменное плато, расположенное близ северного полюса, окружено Барьерной стеной – горным хребтом, защищающим от разрушительных кориолисовых бурь, в мгновение ока сминающих всё на своём пути. Почти всё население Арракиса живёт именно здесь.

На планете есть несколько горных хребтов, рассекающих бесконечные океаны песка. Миллионы лет назад они возникли в результате столкновения тектонических плит. Встречаются и небольшие скальные образования. Эти островки – единственное безопасное пристанище для тех, кто оказался в открытой пустыне.

ФЛОРА

Как уже упоминалось выше, на Арракисе не выпадают осадки. Здесь не бывает дождей, необходимых для обильной и разнообразной растительной жизни. Редкие виды растений, живущих на планете, приспособились к суровым условиям – их корневая система уходит глубоко под землю. С одной стороны, это удерживает

растение на месте, не позволяя движению песка унести его слишком далеко, а с другой – позволяет дотянуться до скудных водных резервов планеты. Глубоко под слоями песка встречается вода, обнаружить которую можно только с использованием сложной геологической аппаратуры.

Большая часть растений Арракиса встречается и на других планетах, но есть некоторые исключительно местные виды – например, креозотовый кустарник. Его легко отличить по отвратительному запаху, отпугивающему любых животных, которым могло бы прийти в голову полакомиться его листвой, а также по неглубокой (в отличие от других растений на планете) корневой системе, позволяющей кустарнику «бродить» по пустыне вместе с её песчаными массивами. Это растение крайне ядовито, так что тех, кого не отпугнёт запах, ждёт печальная участь. Несмотря на всю неказистость креозотового кустарника, для коренного населения Арракиса – фрименов – он стал символом стойкости и удачи. Фримены редко когда могут позволить себе снять хотя бы часть дистикомба, находясь вне поселения, а креозотовый кустарник даёт такую возможность. Говорят, они натирают ладони его листьями, поскольку эфирные масла, содержащиеся в них, сужают поры, благодаря чему теряется меньше влаги.

ФАУНА

Животный мир приспособился к жёстким условиям Арракиса не хуже растительного. Большинство животных, обитающих в песках, невелики по размеру, выносливы, практически не нуждаются в питьевой воде и весьма неприхотливы в пище. Барханы населяет также немало насекомых и паукообразных – в частности, скорпионов, которые, несмотря на их ядовитое жало и агрессивную природу, являются излюбленной игрушкой фрименских детей. Встречаются также многоножки, чьё происхождение неясно. Это не арракийский вид, и многие считают, что они родом со Старой Земли, хотя на самом деле на планету их завёз Пардот Кайнс.

Один из самых распространённых видов млекопитающих на Арракисе – кенгуровая мышь. Это животное играет значительную роль в религии фрименов. У него маленькое тельце, длинный хвост и несоразмерно большие глаза, и оно известно своей способностью прыгать на огромные расстояния, бесстрашно бросаясь в объятия пустыни. Кенгуровая мышь, или муад'диб, как её называют местные жители, идеально приспособлена к жизни в пустыне и может вообще не пить воды. Это одна из причин, по которой фримены испытывают к этому существу огромное почтение. Они видят в кенгуровой мыши и её умении выживать отражение самих себя.

На планете обитают и более крупные создания. Пустынного ястреба и пустынную сову часто можно встретить как в городах у северного полюса, так и в открытых песках. Птицы любят гнездиться в городских зданиях, в пустыню же они летают в поисках пропитания. Даже самому зоркому охотнику сложно найти пищу на Дюне, но такова уж природа выживания на этой планете.

Один из самых необычных организмов на Арракисе – это песчаная форель. Она представляет собой крупные аморфные сгустки органической материи, которые во множестве встречаются в самой глубокой пустыне под многотонными слоями песка. Как и в случае со скорпионами, дети фрименов нередко вылавливают этих странных созданий, чтобы играть с ними. Связь песчаной форели с огромными песчаными червями – тайна, в которую посвящены лишь имперский планетолог и некоторые из фрименов.

ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Любой, кто хотя бы поверхностно ознакомился с фауной Арракиса, знает, что самое опасное и впечатляющее существо на планете – это песчаный червь. Фримены называют его Шай-Хулуд или Податель. Эти гигантские твари живут глубоко под поверхностью планеты, в толще песка, где они строят разветвлённые сети тоннелей. Для тех, кто путешествует по пустыне, не проявляя должной осторожности, они представляют смертельную угрозу. Самые крупные экземпляры, которых можно встретить в сердце пустыни, достигают 400 метров в длину, но даже молодой червь способен в приступе ярости проглотить целиком буровую установку. У червей толстая, прочная песочного цвета шкура, покрытая чем-то вроде чешуи, и пробить её практически невозможно.

Для любого, кроме фрименов, песчаные черви – это ужасные слепые чудовища, которые выскакивают из-под земли, чтобы сожрать всё, что поместится в их глотку, испещрённую мириадами острых зубов. Их привлекает ритмичный шум на поверхности песка. Почувствовав вибрацию, они устремляются вверх с неимоверной скоростью, и, учитывая размеры червей, отогнать их практически невозможно. Причинить вред столь массивному созданию может разве что мощный взрыв. Чтобы убить самых крупных, возможно, понадобится атомное оружие. Однако они, как правило, обитают там, куда не рискуют соваться даже самые дерзкие и неустрашимые из сборщиков пряности. Тем не менее песчаный червь – вовсе не воплощение бессмысленной и бездумной агрессии. Он играет ключевую роль в экологии планеты и, как следствие, имеет первостепенное значение для всей Вселенной.

Песчаные черви получили своё название не только благодаря тому, что живут в песке. Питаются они тоже песком. Точнее – животными, которые в нём водятся, и песчаным планктоном. Черви поглощают и переваривают тонны песка. Они идеально подходят для жизни на Арракисе – не испытывают нужды в присутствии каких-либо других форм жизни и, кроме того, не переносят воду в больших количествах. Чувствительность песчаных червей к обыкновенной воде больше всего походит на аллергию: даже небольшое её количество может вынудить огромного червя отступить, а особь помельче можно убить, окунув в воду всего на несколько секунд. Именно так получают «воду жизни» – субстанцию, которую Бене Гессерит используют в своих ритуалах, чтобы пробудить память предков. Для этого молодого песчаного червя топят,

а затем собирают и обрабатывают воду, которой он захлебнулся.

Поговаривают, что фримены иногда ловят молодых червей и держат их в специальных загонах прямо у себя в поселениях, чтобы под рукой всегда была вода жизни. Ходят также байки о том, что они якобы ездят на червях, словно на гигантских баржах, взбираясь каким-то образом на спину этих исполинов. Большая часть подобных россказней никем не воспринимается всерьёз, ведь их пересказывают лишь те, кто пробыл в открытой пустыне слишком долго и чей разум наверняка помутился от жаркого солнца или слишком большого количества пряности.

Достоверно о червях известно немногое, но признаки их появления каждый человек на Арракисе должен выучить наизусть:

- Сперва земля начинает трястись, и эту вибрацию можно почувствовать, когда червь ещё в нескольких километрах от тебя.
- Затем вдали можно заметить движущийся бархан – песок вздымается над телом прокладывающего себе путь Шай-Хулуда.
- В том месте, где песчаный червь покажется из-под земли, человек может ощутить ярко выраженный запах: что-то вроде корицы и того минерального аромата, который появляется при высечении искры из кремня. Спутать его ни с чем невозможно.
- И, наконец, молнии. Червь рассекает песчаную почву с такой скоростью, что создаёт колоссальное трение. Над поверхностью песка скапливается статическое электричество, и в том месте, где червь вот-вот покажется из-под земли, пляшут электрические разряды.

ГОРОДА АРРАКИСА

До открытия свойств пряности на Арракисе не было практически никаких сооружений, кроме тех, что возводили фримены, а они предпочитали небольшие, скрытые в горах или пещерах постройки, вписанные в окружающий ландшафт. Однако после того, как стало ясно, насколько важна пряность для Империи и космических перелётов, возникла необходимость в домах для рабочих, а также складских и заводских помещениях.

В результате на планете возникли две довольно крупные городские агломерации: Арракин и Карфаг. Обе они расположены близ северного полюса, на каменном плато, куда не могут проникнуть песчаные черви.



АРРАКИН

Арракин был столицей Арракиса с момента своего основания и до прихода к власти дома Харконненов. Мало кто станет спорить, что Карфаг, специально построенный для Харконненов, куда роскошнее, чем старый Арракин с его беспорядочной, стихийно возникавшей редкой застройкой. Но с тактической точки зрения Арракин куда проще оборонять, да и резиденция планетарного правителя, расположенная там, до сих пор пользуется уважением среди местного населения, несмотря на все те гнусности, которые позволяют себе Харконнены. В Арракине широкие, открытые улицы, архитектура домов грубая и монолитная, а по периметру высится каменная стена. Всё это позволяет гасить ветер и проще удалять песок, который постоянно наносится в город. Вдоль основных городских улиц, в особенности той, что ведёт к резиденции правителя, высажены финиковые пальмы, за которыми тщательно ухаживают, несмотря на то, что это обходится крайне дорого. Эти пальмовые аллеи прекрасно демонстрируют саму суть Арракина – города пришлых людей, чужих на Арракисе и чуждых этому суровому миру. Пускай Арракину и не свойственна показная роскошь Карфага, коренным жителям Дюны очевидна чужеродность этого места.

Большинство домов в Арракине оснащены водосборниками и другими приспособлениями для добычи влаги из воздуха, но этого, как правило, бывает недостаточно, и воду покупают у специальных торговцев. Они развозят её на небольших тележках, к которым приторочены огромные бурдюки. Через небольшие трубочки воду можно перелить в персональную ёмкость, а через шланги побольше – закачать в домашний резервуар, если кто-то желает приобрести воду для всей семьи. Торговцы водой владеют большими участками земли вокруг Арракина, на которых устроены целые водосборные хозяйства с глубокими колодцами, использующие для добычи воды технологию, аналогичную той, что применяется в дистикомбах. Хотя труд водосборщиков жизненно важен для Арракина, на торговцев водой принято смотреть свысока. Люди, прибывшие из других миров, считают эту работу низкоквалифицированной, а фримены – недостойной. Для последних вода настолько ценна, что не может быть простым предметом торга. И тем не менее расположение водосборных хозяйств и торговых точек – ключ к пониманию городской архитектуры Арракина. Именно вокруг них формировался город.

ГОРОДСКАЯ АРХИТЕКТУРА

Обширные территории водосборных хозяйств окружают Арракин со всех сторон. Монотонную картину прерывают лишь редкие скопления палаток-дистентов, в которых живут фримены, работающие в городе, но не имеющие там собственного дома. За ними в черте города широким поясом располагается скромное жильё рабочего класса – тех, кто расчищает улицы от песка или занимается мелким ремонтом. Здесь же расположены цеха по переработке пряности, а механики, обслуживающие оборудование, зачастую живут прямо рядом со своим рабочим местом. Тут же обитают сборщики, которые

по каким-то причинам не могут уже проводить в пустыне так много времени, как раньше. Внутреннее кольцо города составляют дома инженеров и других специалистов, чьи навыки незаменимы для сбора, обработки и торговли меланжей. И, наконец, в центре города расположены самые роскошные и ухоженные резиденции, принадлежащие местной элите.

Здания в Арракине примечательны сами по себе — им присущ особенный архитектурный стиль. Большая их часть сложена из огромных плит тёмного или светло-серого камня, который добывают в ущельях и каньонах поблизости. В отделке богатых домов используются также породы камня, завезённые с других планет. Строгие интерьеры напоминают старинные здания Старой Земли с их высокими сводчатыми потолками и длинными поддерживающими балками, хотя, конечно, постройки на Арракисе не могут сравниться по грандиозности с образцами древней архитектуры. Дворец планетарного правителя печально знаменит неимоверным количеством воды, которое он потребляет. Те немногие фримены, что там работают, шепчутся о некоей «колдовской комнате», куда поступает большая её часть. Для чего — мало кто может объяснить. Те, кто бывал внутри, описывают эту комнату как уголок рая, но даже они теряются в догадках, в чём её назначение.

НАСЕЛЕНИЕ АРРАКИНА

В Арракине очень пёстрое население — здесь живут люди из самых разных уголков Вселенной. Торговля пряностью и политическое значение Дюны для Империи привлекает сюда многих. Кроме того, большую долю населения составляют местные жители, которых можно разделить на две группы: кочевники-фримены, исконные обитатели пустыни, потомки древних переселенцев, первыми ступивших на поверхность планеты, и «пеоны», простолюдины, рождённые на Арракисе и находящиеся в подданстве у правящего дома (фримены называют их «городским людом»).

Городские жители составляют костяк рабочей силы на Арракисе. Они выполняют большую часть обязанностей, в то время как фримены иногда нанимаются к ним в качестве помощников или, что случается реже, телохранителей. Горожане считают, что из фрименов получаются плохие работники. Те из них, что оседают в городе, скорее всего, либо были изгнаны соплеменниками, либо преследуют какие-то свои цели — например, шпионят за правящим домом. Большая часть инопланетных обитателей Арракина заняты политикой, представляя интересы какого-либо из домов Ландсраада или Космической гильдии. Арракин — город шпионов. И чем ближе к центру подходишь, тем очевиднее это становится.



Резиденция правителя Арракиса окружена всевозможными посольствами и представительствами. На текущий момент резиденцию занимает граф Хазимир Фенринг, полномочный представитель Падишаха-Императора по делам пряности, в то время как Харконнены, в чьём ленном владении сейчас находится планета, предпочитают жить в Карфаге – городе, построенном специально для них. Граф Фенринг (см. стр. 259) большую часть времени проводит при дворе Падишаха-Императора, однако периодически посещает Арракис. В его обязанности входит наблюдение за тем, как Харконнены справляются с управлением планетой, ведь поставки пряности, как известно, не должны прерываться. Поскольку граф Фенринг – доверенное лицо самого Императора, многие хотят заручиться его поддержкой в своих делах, что ещё больше накаляет политическую обстановку в Арракине и привлекает всевозможных шпионов.

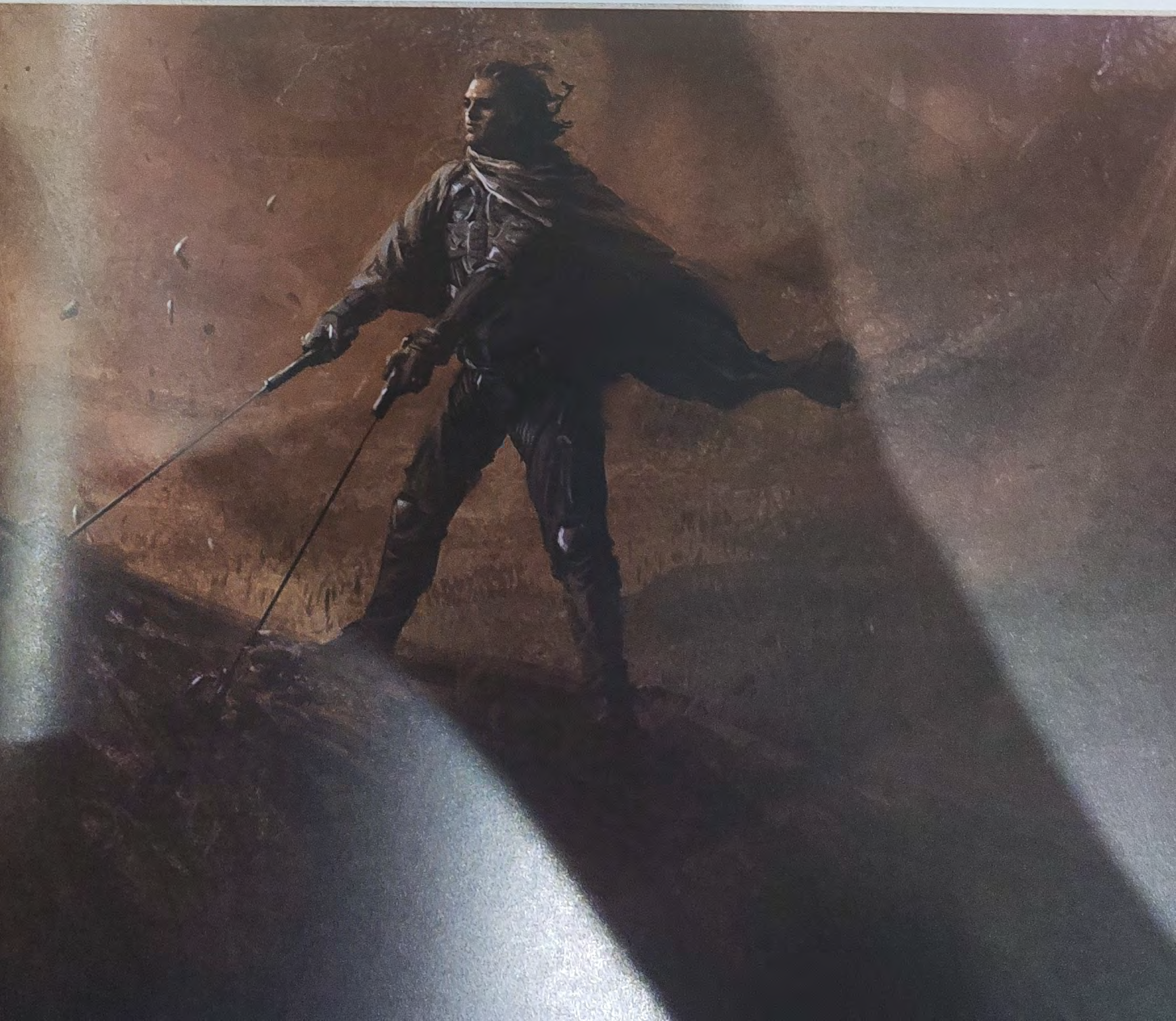
Хазимир Фенринг имеет солидную репутацию как убийца и опытный дуэлянт – по слухам, в этом деле он превосходит даже сардаукаров, – так что все политические интриги, касающиеся его персоны или разворачивающиеся вокруг его резиденции, носят крайне вежливый и осторожный характер. Редкие убийства, как правило, тщательно спланированы, и в них используются самые изощрённые методы. Мало кто отваживается действовать в лоб, прибегая, к примеру, к охотникам-искателям. Чаще всего применяют яды, позволяющие скрыть причину смерти.

В Арракине влияние Императора чувствуется как нигде на планете, а символику дома Коррино можно встретить на удивление часто. Некоторые ментаты высказывали мнение, что этим Император выражает намеренное пренебрежение к Харконненам, которые якобы скоро лишатся своего лена. Другие, впрочем, считают, что отношения между домами Коррино и Харконненов гораздо ближе и доверительнее, чем можно было бы предположить.

Арракин – это оплот человечества в борьбе со смертоносной стихией. Его назначение – стоять крепко, вопреки любым бедствиям, которые может обрушить на человека Дюна. А кроме того, воплощать собой власть дома Коррино – и над планетой, и над любым домом, который пожелает получить её во владение. Сказать своё слово в вопросах торговли пряностью могут многие – КООАМ, Космическая гильдия, Ландсраад и даже фримены, – но с юридической точки зрения меланжа принадлежит Падишаху-Императору, и не важно, кто в данный момент занят её добычей.

КАРФАГ

Карфаг находится приблизительно в 200 километрах от Арракина. Между городами простирается обширная



территория Изломанных земель – весьма негостеприимная пустошь со сложным ландшафтом. Карфаг был построен Харконненами в 10 114 г. П. Г., сразу после того, как они получили планету в ленное владение. На протяжении многих поколений Арракин был крупнейшим городом планеты и её столицей, в которой располагался правительственный дворец, но его строгая атмосфера пришлась не по вкусу Харконненам, склонным к пышности и вычурности. Карфаг был построен так, чтобы соответствовать эстетическим предпочтениям правящего дома.

Если Арракин открыто противопоставляет себя пустыне, то Карфаг делает вид, что её не существует. Этот мегаполис спроектирован так, будто он расположен на совершенно другой планете. Получив контроль над Арракисом, Харконнены тут же принялись эксплуатировать его, выжимая из планеты все соки. Когда барон Дмитрий Харконнен прибыл на Арракис, он тут же решил, что аскетизм Арракина ему не подходит, и начал постройку Карфага. Новая столица превзошла по роскоши и расточительности всё, что когда-либо видела планета: это целая плеяда крепостей, поражающих изысканностью внутренней отделки и пышностью украшений.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ КАРФАГА

Место для строительства города было выбрано с учётом возможности нападения со стороны Арракина. Труднопроходимые Изломанные земли служат надёжной защитой от наземных войск. Сделав практически невозможным пешее путешествие из Арракина в Карфаг, Харконнены также огородили себя от множества опасностей и политических интриг, подстерегающих их в старой столице. Любой, кто желает попасть в Карфаг, вынужден будет воспользоваться орнитоптером, а значит, служба охраны Харконненов узнает об их приближении задолго до того, как они окажутся в черте города.

Географическое положение Карфага делает его удобным промежуточным портом для транспортников добытчиков, возвращающихся из пустыни. Вместо того чтобы проделать весь утомительный путь до Арракина, они могут дозаправиться в Карфаге. Это также является частью стратегии Харконненов: они всегда держат под присмотром всю пряность, поступающую от сборщиков. Злые языки утверждают, что Карфаг позволяет Харконненам накапливать свои собственные, нелегальные запасы пряности вдали от соглядатаев Императора. Вероятнее всего, так и есть. Нынешний барон известен деловой хваткой и коварством в политической игре – вряд ли кто-то в Ландсрааде сомневается, что он давно превратил Карфаг в завод по переработке меланжи.

АРХИТЕКТУРА КАРФАГА

Карфаг – закрытый и хорошо охраняемый город. Харконнены постоянно опасаются за свою жизнь, и не без причины. Отчасти именно страх стать жертвой убийц и заставил их возвести для себя новую столицу. В центре Карфага, как и в Арракине, расположен дворцовый комплекс, однако он гораздо крупнее правительственной резиденции и полностью построен из камня, доставленного с других планет. Своим внешним видом дворец, да и город в целом, свидетельствует о характере владельцев – архитектуру Карфага отличает нарочитая бездушность: давящие каменные стены, узкие окна, безликие каменные истуканы.

НАСЕЛЕНИЕ КАРФАГА

Население Карфага разительно отличается от населения Арракина. В городе почти нет фрименов, а к тем, что есть, относятся с крайней подозрительностью. Обращаются с ними плохо, поэтому в Карфаге остаются лишь те, у кого нет иного выхода. Большую часть жителей составляют прямые подданные Харконненов из местного городского населения или с иных планет, но есть и представители других домов: вассалов или потенциальных союзников, с которыми Харконнены пытаются наладить отношения. В городе присутствует также солидная делегация Гильдии, с которой Харконнены обращаются предельно осторожно, всеми силами стараясь сохранить свои права на межзвёздные перелёты. И опять же, злые языки утверждают, что Харконнены втайне заключают сделки с Гильдией, используя для этого нелегальные резервы пряности.

Карфаг живёт одной целью: ублажать гостей города, в первую очередь представителей домов Ландсраада и Гильдии. Если не считать предприятий, связанных с добычей пряности, город почти полностью состоит из борделей, питейных заведений и закрытых клубов, где самые богатые могут предаться любым известным порокам. Город словно витрина, на которой выставлено всё, что могут предложить Харконнены, если только ты согласишься на сделку с совестью. Какие бы странные и диковинные желания ни возникли у посетителя Карфага, здесь непременно найдётся логово разврата, готовое предоставить все необходимые услуги – за немалую сумму и, как правило, в самой извращённой форме.

Нынешний правитель Арракиса – Глоссу Раббан, племянник барона Владимира Харконнена, занимающий это положение милостью своего дяди, – лишь укрепляет дурную репутацию города. Его жестокость и свирепость известны всем. Барона Харконнена многие уважают за остроту ума, несмотря на его неуёмные аппетиты и извращённые наклонности, в то время как Раббан не обладает ни одним качеством, которое могло бы вызвать положительную оценку. Его варварский подход к управлению планетой настроил против него всё население, и фрименов в первую очередь. Все знают, что барон велел Раббану безжалостно эксплуатировать рабочих и выжать из Арракиса всё, что можно, но его бешеные нападки на фрименов и то, с каким удовольствием Раббан лишает жителей и пряности, и воды, – это уже его личная инициатива.

АРРАКИС НА ФОНЕ ИМПЕРСКОЙ ПОЛИТИКИ

До того как на Арракисе была обнаружена пряность, мало кто интересовался этой планетой. Она была частью Империи, но вспоминали о ней разве что учёные в свете научных изысканий, касающихся выживания некоторых растений в экстремальных условиях. С открытием тех уникальных свойств, которыми обладает меланжа, всё

изменилось, и Арракис очень быстро оказался в центре всеобщего внимания. Планета стала предметом непрекращающейся жёсткой борьбы между домами Ландсраада. Каждый хочет получить её в квазиленное владение, чтобы иметь возможность заниматься добычей и торговлей пряностью, поскольку это не только сулит огромные доходы, но и обеспечивает дом почти безграничным запасом этого чудодейственного вещества.

Парадоксальная ситуация складывается вокруг назначения правителя Арракиса: с одной стороны, Ландсраад выступает категорически против того, чтобы планета (и пряность) находилась под прямым контролем дома Коррино, с другой стороны, Император в любом случае владеет всем, что есть в Империи, и только ему решать, кто будет добывать пряность. Арракис превратился в предмет бесконечных политических интриг и орудие в руках Падишаха-Императора: он может стать бесценным даром для того, кому он благоволит, или погибелью для тех, кто ему неугоден.

Поскольку добыча меланжи – это одновременно и привилегия, и обязанность, династия Коррино испокон веков использует Арракис, чтобы обеспечить лояльность одних домов или избавиться от других. Эта практика продолжается по сей день. С помощью Арракиса Император поддерживает напряжение внутри Ландсраада, где одни группировки постоянно ищут способы скомпрометировать текущего держателя лена, а другие – заключить с ним союз.

Разумеется, ни один из малых домов не может в открытую противостоять тому великому дому, в чьих руках оказался Арракис, – дефицит пряности слишком серьёзно по ним ударит. Великие дома в меньшей степени боятся подобных последствий, хотя и они тоже сильно рискуют, идя на конфликт, ведь тогда они окажутся отрезаны от поставок, и их собственные запасы начнут стремительно истощаться.

Существует запрет на то, чтобы накапливать запасы меланжи, но можно с уверенностью сказать, что каждый дом так или иначе его нарушает, стараясь обезопасить себя на случай, если регулярные поставки пряности станут по какой-то причине невозможны. Правителей Арракиса постоянно обвиняют в монополизации рынка пряности в той же степени, в какой Гильдия монополизировала рынок космических перевозок. Одна из самых больших опасностей для дома, в чьих руках оказалась добыча меланжи, заключается в том, что он может оказаться в изоляции, если Ландсраад или Император сочтут, что его богатство и статус выросли чрезмерно. Пока поток пряности с Арракиса не иссякает, никому нет дела до того, что происходит на планете, но как только случится задержка или снизятся объёмы добычи, внимание всей Империи обратится к Дюне, и её правителю придётся давать объяснения.

Харконнены ведут себя на Арракисе с варварской жестокостью, особенно в отношении фрименов, которые, в отличие от горожан, осмелились оказать им сопротивление. В ответ Харконнены принялись охотиться на фрименов, как на зверей, сделав из этого развлечение. Впрочем, они недооценили опасность, которую могут представлять собой жители пустыни.

Под началом барона Владимира Харконнена и его племянника Глоссу Раббана выработка меланжи возросла за счёт безжалостной эксплуатации рабочих и применения самых грубых методов добычи. На фрименов осуществляются регулярные рейды: Харконнены пытаются использовать их ресурсы и знания для ещё большего увеличения своих доходов. При всём при этом они стараются тратить как можно меньше денег на обслуживание промысла, и в результате этого вся техника находится в крайне плачевном состоянии. Объём экспорта, несмотря ни на что, остаётся стабильным, что полностью устраивает Падишаха-Императора Шаддама IV.

Методы Харконненов, однако, пришлись не по вкусу большинству членов Ландсраада, которые не без основания считают, что подобный подход в долгосрочной перспективе приведёт к снижению производительности, и прилагают все возможные усилия к тому, чтобы добиться отстранения Харконненов от управления планетой. Ходят слухи, что Император начинает уставать от Харконненов, и лен в ближайшее время может перейти к набирающему популярность Лето Атрейдесу. Другие, правда, утверждают, что растущий авторитет герцога Атрейдеса скорее пугает Императора, и он предпочёл бы от него избавиться. Кто знает, что в итоге окажется ближе к правде… Арракис всегда находится в центре бесконечно запутанных политических интриг.

ФРИМЕНЫ

Фримены ведут своё происхождение от дзенсуннитов-странников, скитавшихся по космосу в поисках спасения от религиозного преследования в те далёкие времена, когда Космической гильдии ещё не было и в помине. Ранняя история освоения планеты осталась лишь в легендах. Известно, однако, что поселенцы очень быстро приспособились к непривычным и суровым условиям жизни на Арракисе и научились жить в гармонии с пустыней, хотя даже в лучшие времена это требовало жесточайшей дисциплины. Они оседлали песчаного червя, одно из самых грандиозных живых существ во Вселенной, и научились добывать воду из пустыни, где вода – синоним самой жизни. Когда пряная меланжа стала самым востребованным веществом во Вселенной, они уже были на Арракисе, в центре событий. Но даже когда все взоры обратились к их планете, ставшей в одночасье самым важным местом во всём Обитаемом космосе, а сами фримены превратились в предмет всеобщего любопытства, они сохранили свой уклад, несмотря на давление и даже откровенную вражду, которую порой на себе испытывали. Выживание – вот главная составляющая их культуры. Вот то, что они умеют лучше всего – и лучше всех во Вселенной. Выживание любой ценой. Никакая другая культура не смогла бы так долго существовать на Арракисе.

ЦЕННОСТИ ФРИМЕНОВ

Вода – самое ценное для каждого фримена. Это отражено в каждом аспекте их культуры. Поиск воды, её сохранение и употребление для них не просто вопрос выживания, а вопрос чести. Долг наиба, вождя фрименов, – прини-

мать «водяные решения»: как правило, они касаются того, жить человеку или умереть, помочь раненому товарищу или ритуальным жестом приказать ему совершить самоубийство.

«Союз воды», связывающий людей, готовых делить друг с другом эту бесценную субстанцию, – самый крепкий из всех возможных союзов. Нарушить его немыслимо. «Местом его воды» уважительно называют дом того человека, которому фримен предан больше всего на свете. Вода человека – самое большое его сокровище, и это не только та вода, которой он владеет, но и влага, содержащаяся в его теле. Даже после смерти фримен служит своему сиетчу, помогая сородичам выжить.

Подобные понятия чужды культурам, где человек может унаследовать богатство или сколотить состояние, занимаясь бизнесом, а власть и могущество зависят от имени, с которым ты родился. Харконнены, к примеру, испытывают самое настоящее отвращение к традициям фрименов. Жизнь каждого фримена подчинена традициям и неразрывно связана с жизнью его племени. Вода – в центре всей их деятельности. Она – превыше всего. Её постоянная нехватка сделала фрименов такими, какие они есть.

Чужакам бывает трудно понять отношение фрименов к воде, не говоря уже о том, чтобы принять его. Плевок, который во всей Вселенной считается жестом презрения, для фримена – знак глубочайшего уважения. Сознательно потратить воду своего тела значит продемонстрировать свою верность и преданность.

ДИСТИКОМБ

Фрименов можно легко узнать по их диковинной, но практичной одежде – дистикомбу. Если это удивительное одеяние правильно надето и хорошо подогнано, оно позволяет улавливать и сохранять влагу, находящуюся в теле человека. Дистикомб состоит из нескольких слоев ткани, тщательно прошитых вместе: пористой мембраны, абсорбирующего и теплообменного волокна, а также солевых фильтров. Он пронизан системой трубок, обеспечивающих сбор и фильтрацию жидкости для повторного употребления. Человек в дистикомбе почти не теряет воды, даже моча и кал перерабатываются в набедренных ёмкостях. Пускай дистиллированную таким образом воду пить не слишком приятно, человек в дистикомбе может находиться в открытой пустыне неделями. Такова жизнь фрименов. Дистикомб – весьма эффективное решение проблемы изнуряющей жары в пустыне и нехватки воды, сопровождающей их от рождения до смерти.

От ношеного дистикомба, как правило, воняет, поскольку его назначение – улавливать пот, но это мало беспокоит людей, чья родная планета, казалось бы, создана для того, чтобы убивать всё живое. Когда фримены путешествуют под открытым небом, каждый сантиметр их кожи укрыт дистикомбом. На руках они носят перчатки, а лицо прикрывают маской, улавливающей влагу из выдыхаемого воздуха.

Дистикомб играет важнейшую роль в жизни фрименов, и это отражается в том, как высоко они ценят этот предмет обихода. Предложить дистикомб в дар гостю или другу значит выказать ему большое уважение. Нужно отметить, что дистикомбы, сделанные руками фрименов, в разы превосходят все аналоги, произведённые в городах. На Арракисе квартируют несколько частных компаний, занимающихся их изготовлением, но ни одной пока не удалось приблизиться по качеству к фрименским образцам. Говорят, в их дистикомбах человек теряет в сутки лишь крошечный глоток воды, не более напёрстка.

ДИСТИТЕНТ

Диститтент – это палатка, использующая ту же технологию, что и дистикомб, и позволяющая фрименам при необходимости спать прямо в пустыне. Это надёжное укрытие, защищающее не только от потери влаги, но также от песчаных бурь и мелких животных, обитающих в пустыне. Фримены, однако, предпочитают отдыхать в своих сиетчах, избегая по возможности открытых пространств, ведь никакой диститтент не убережёт тебя от песчаного червя или атаки врагов.

СИЕТЧ

Слово «сиетч» на языке фрименов означает одновременно и поселение, и общину людей, в нём живущих. Человек и его дом – едины. Сиетчи расположены в каменистых областях, встречающихся то тут, то там в пустыне. Как правило, они занимают разветвлённую сеть пещер, которую фримены расширяют и благоустраивают так, чтобы внутри поместилась вся община и там удобно было жить.

Типичный сиетч разделен на несколько помещений. Там есть небольшие, выбитые в скале и занавешенные тяжёлым пологом комнатушки, где живут семьи фрименов. Однако сама природа сиетча противится всякому уединению, и большая часть крупных помещений представляет собой общие залы. У них, как правило, бывает сразу несколько назначений. Здесь община принимает пищу, здесь же проходят совещания между наибом (вождём сиетча, которым можно стать, лишь вызвав на бой и убив предыдущего наиба) и старейшинами, если те решат, что вопросы, которые они обсуждают, касаются всех. Религиозные ритуалы, которые практикуют фримены, тоже зачастую отправляются в общих залах, чтобы все как один могли принять участие.

ТРАДИЦИИ СИЕТЧА

Большинство людей, прибывающих на Арракис с других планет, с осторожностью относятся к гордым фрименам с их странным понятием о чести. Жители пустыни, как известно, искусные воины – отчасти потому, что физическая сила и ловкость являются необходимым условием выживания, отчасти благодаря постоянным тренировкам и поединкам, в которых фримены участвуют с самого детства. Бывало, что неосторожное слово или дерзкий взгляд заканчивались вызовом на смертельный бой. Любой спор в сиетче, который не удаётся разрешить словами, решается схваткой. Тахадди, как это называют фримены, как правило, заканчивается смертью одного из противников. В качестве оружия используется крис-нож – священный клинок. За поединком наблюдает весь сиетч, и проигравшего ждёт немыслимый позор, если жизнь его не оборвётся.

Тахадди влечёт за собой большую ответственность. Победитель получает воду побеждённого, которая извлекается с помощью дистиллятора тел. Помимо этого, он должен взять на своё попечение семью убитого: заботиться о чужих супруге и детях, как о своих собственных. Противники сражаются без дистикомбов, поскольку поединок тахадди – часть традиции амталь. Правило амталь – это обычай испытывать предметы (или людей) на прочность для выяснения пределов их возможностей, поэтому сражающиеся должны полагаться только на собственную ловкость. Кроме того, сражение в дистикомбе привело бы к его повреждению и, как следствие, потере воды, которая в нём хранится. Второе соображение зачастую гораздо важнее. Жизнь на Арракисе благодаря пряности может быть долгой, но ценность она имеет небольшую – по крайней мере, по сравнению с ценностью воды.

ВЕРОВАНИЯ ФРИМЕНОВ

Фримены придерживаются странной синкретической религии, повторяющей многие элементы верований дзен-суннитов, но за тысячелетия своего существования преобразовавшей их в уникальную систему представлений, присущую только жителям Арракиса. В центре их религии стоит фигура мессии – Махди. Существуют десятки разных пророчеств, касающихся его пришествия, – того, откуда он явится, и того, как его узнать.

Человек, который откроет фрименам дорогу в рай и отомстит за все злодеяния, совершённые против них, явится извне. Вот первый и самый ясный из признаков, указывающих на личность мессии. Лисан аль-Гаиб, Глас из Внешнего мира, один из самых почитаемых пророков и проводников, известных в культуре свободного народа пустыни, не будет по происхождению одним из них. Он придёт из других миров, чтобы указать фрименам путь к их судьбе.

Когда Махди явит себя пустыне, он поднимет фрименов на великую священную войну, и тогда сами звёзды потонут в крови. В этом, отчасти, причина того, с каким рвением фримены совершенствуют свои боевые навыки: они должны быть готовы к его пришествию. Никто не хочет оказаться в стороне, когда начнётся джихад.

История фрименов, если судить по устным рассказам, которые они передают из поколения в поколение, – это история гонений. Они перебирались с планеты на планету и нигде не находили покоя. Как только они обосновывались на новом месте, тут же начинались погромы и притеснение. Путь завершился лишь тогда, когда странники нашли Арракис – планету настолько негостеприимную, настолько безжизненную и не способную поддерживать жизнь, что никто другой не захотел здесь поселиться. Наконец-то фримены нашли свой дом… А потом на Арракисе обнаружили пряность, и притеснения начались опять. Махди положит конец этой несправедливости. Джихад в представлении фрименов – это сведение счётов с самой Вселенной.

ВОЕННОЕ ИСКУССТВО ФРИМЕНОВ

О боевом мастерстве и свирепости фрименов ходят легенды. Военные силы Харконненов, приземлившись на планете, первым делом попытались подчинить себе людей пустыни, но их ждал сокрушительный провал. Несколько хорошо защищённых харконненских патрулей просто исчезли без следа. Считается, что сложные климатические условия на Арракисе дают преимущество фрименам, привычным к тяготам жизни в песках, в борьбе против любого другого отряда. Кроме того, солдатам на службе правящего дома приходится приспосабливаться к бою без силового щита, поскольку генератор поля Хольцмана привлекает песчаных червей с огромного расстояния. Благодаря тому, что фримены никогда не использовали силовых щитов, они сохранили традицию изготовления и применения оружия, давно забытого в остальной Вселенной, – в частности, арбалетов, ставших настоящим сюрпризом для солдат Харконненов, атаковавших поселения фрименов, и «маула-пистолетов», оружия с пружинным механизмом, стреляющего отравленными иглами.

Фримены предпочитают тактику нападения из засады, используя своё знание местности. Они так хорошо ориентируются в пустыне, что любой чужак, для которого Арракис и сам по себе смертельная ловушка, будет в одночасье смят стремительной и яростной атакой. Фримены появляются будто бы из-под земли, подобно тому, как Шай-Хулуд набрасывается на свою жертву: безжизненные пески вдруг оказываются не такими уж безжизненными, и пережить атаку фрименов так же непросто, как атаку песчаного червя.

КРИС-НОЖ

Самое характерное оружие, используемое фрименами, – это крис-нож. Его делают из зуба песчаного червя. Каждый крис-нож уникален и связан со своим хозяином: только тот может брать его в руки. Потерять крис-нож – ужасный позор. Этот нож священен, ведь его дарует фримену божество – великий Шай-Хулуд. За тысячелетия вокруг крис-ножа сформировалась особая культура. У фрименов существует множество связанных с ним традиций и суеверий. Одна из самых известных – то, что его нельзя класть обратно в ножны, пока он не вкусил крови. Вторая, гораздо менее практичная, – то, что посторонние не должны его видеть. Вне боя крис-нож можно показывать только членам своего племени. В противном случае от ножа придётся либо избавиться, либо ритуально его очистить, чтобы им снова можно было пользоваться.

ШАЙ-ХУЛУД

Для фримена каждый песчаный червь – бог. Они воспринимают эту идею буквально, считая червей самыми настоящими воплощениями единого божества-создателя. Само имя «Шай-Хулуд» отражает это представление – в переводе оно означает что-то вроде «Старик пустыни» или «Старый отец-вечность». Другое название песчаного червя – «Податель» – ещё более красноречиво говорит о месте этих гигантских созданий в космогонии фрименов. Шай-Хулуд – это тот, кто дал Вселенной жизнь. Глубокое почтение к песчаным червям – основа основ духовности фрименов, через него выражается их связь с Арракисом и со Вселенной в целом.

Не нужно, однако, думать, что фримены не понимают опасности, которую представляют эти огромные животные, несмотря на их божественную природу. За время своего пребывания на Дюне они научились тому, как следует вести себя рядом с червём, и поняли, как его направлять. Впрочем, контролировать Шай-Хулуда не могут даже они. Фримены нашли способ взбираться на спину песчаного червя для быстрого перемещения по пустыне, что потребовало немалой сноровки, особенно от первых испытателей. Чувствовать настроение червя, понимать его намерения для них совершенно естественно. Шай-Хулуда привлекает ритмический шум, именно поэтому фримены так странно передвигаются по пустыне, стараясь шагать неравномерно, чтобы не привлекать его внимания. В противном случае он поднимется из глубин, чтобы проглотить любого, кто потревожил поверхность песков – так Шай-Хулуды защищают свою территорию.

Чтобы призвать Шай-Хулуда, фримены используют специальные манки: заострённые колья с пружинной трещёткой на верхнем конце. Взведённый манок издаёт ритмический стук, песок вокруг начинает вибрировать, и чувствительные к подобного рода раздражителям черви устремляются к поверхности. Как правило, это делается тогда, когда фримены хотят пересечь пустыню верхом на спине Подателя.

Путешествие верхом на черве – опасное занятие даже для фримена, что неудивительно. Чтобы взобраться на его спину, используются специальные приспособления – пара металлических крюков («крюков Подателя») на длинной рукояти, сделанных так, чтобы с их помощью можно было закрепиться между сегментами тела Шай-Хулуда. Фримены тщательно выбирают позицию рядом с тем местом, откуда покажется червь, ведь ошибка будет стоить им жизни – если их не проглотит сам Податель, то наверняка засосёт в песчаную воронку, которая остаётся после его прохождения.

Чтобы оседлать червя, первым из крюков наездник цепляет один из кольцевых сегментов, а вторым прикрепляется к следующему. Затем первым крюком нужно оттянуть край сегмента. Пока сегмент открыт, червь не станет вновь закапываться в песок, иначе он повредит собственную шкуру. Таким образом, пока крюк держится на месте, фримен может быть уверен, что червь останется на поверхности. Второй крюк помогает наезднику усидеть на спине червя, который извивается в попытках закрыть кольцевой сегмент.

Чтобы пройти обряд посвящения в воины, все молодые фримены должны оседлать червя. Это требует невероятной смелости и ловкости, и многие погибают в попытках забраться на его спину. «Наездники пустыни» – самые уважаемые люди в сиетчах. Тот, кто путешествует на спине у бога – истинный фримен.

КАЛАДАН

Звезда: Дельта Павлина

Спутники: одна луна

Пригодность для жизни: класс V

Дом: Атрейдес

Ведущие отрасли: сельское хозяйство, аграрный туризм, производство вина

Население: многочисленное, расселено по всей планете

Языки: галакт, каладанский

Достопримечательности: посадочная площадка Атрейдесов, Кала-Сити, Каладанский замок, гора Сиуби, Подводный парк

КРАТКИЙ ОБЗОР

Каладан, третья планета системы Дельты Павлина, ярко контрастирует с тем миром, который в будущем станет домом для рода Атрейдесов. Её поверхность покрыта океанами, по которым рассеяны небольшие массивы суши. Каладан был родовой планетой дома Атрейдесов на протяжении двадцати шести поколений.

ИСТОРИЯ

Во времена Батлерианского джихада Каладан оставался в числе немногих планет, не примкнувших к Лиге благородных, но в то же время не оказавшихся под властью машин. Война привела на планет Пирса Харконнена, который застрял здесь до конца своих дней. В конце концов Каладан заключил союз с планетой Салуса Секундус. Два мира с развитым рыболовным промыслом договорились поддерживать друг друга во время войны. Инициатором союза был Вориан Атрейдес, который и основал до Атрейдесов.

Атрейдесы правят Каладаном уже многие столетия получив некогда от императора сиридар-лен и гер цогский титул. Их правление настолько демократично, насколько это вообще возможно в Импери Честность и порядочность привлекает на их сторо как простой народ, так и военное сословие – насе ние планеты горячо предано своему герцогу. Вое ную мощь дома составляет чрезвычайно сильный морской и воздушный флот, благодаря которым п нету практически невозможно захватить извне.

За время правления герцога Лето армия дома Атрейдесов превратилась в небольшую хорошо обученную военную силу, способную посоперни чать с императорскими сардаукарами. Преданность и прекрасная выучка войск Атрейдесов в с лидерскими качествами герцога Лето делают дение на Каладан крайне опрометчивой затеей.

КУЛЬТУРА

Всё население Каладана так или иначе связывает свою жизнь с морем. Подводный мир, рыболовство и мореходство лежат в основе их культуры. На планете сильны либеральные взгляды. Считается, что каждый человек, независимо от его социального положения, должен быть приобщён к наукам и искусствам.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Две наиболее примечательные особенности экосистемы Каладана – это обширные водные пространства и частые дожди. На планете процветает сельское хозяйство и туризм. Более 70% её поверхности занимают моря и океаны с богатой подводной жизнью. Суша поделена на три основных континента: самый крупный и промышленно развитый из них – Западный континент; второй по величине – Южный – покрыт нескончаемыми виноградниками; третий – Восточный – заселён коренными жителями Каладана. Последние ведут сельский образ жизни, избегая любых проявлений индустриальной цивилизации, при столкновении с которой стараются уйти подальше в глубину континента.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Кала-Сити – это город, расположенный на Западном континенте. Все остальные города планеты по сравнению с ним кажутся крошечными. Дом Атрейдесов живёт здесь с самого момента основания. Кала-Сити почти со всех сторон окружают водные просторы, поражающие своей прозрачной голубизной.

Каладанский замок – древняя обитель Атрейдесов, сложенная из металла, камня и дерева. Замок представляет собой настоящий лабиринт комнат, коридоров, залов, тайных проходов и закутков, а интерьер его выполнен в стиле Старой Земли, так что все металлические конструкции спрятаны под отделкой. В замке всегда прохладно, независимо от времени года. На протяжении веков Каладанский замок постоянно расширялся, всё новые и новые помещения пристраивались по мере необходимости. В знаменитом обеденном зале, сводчатый потолок которого выполнен из резного дерева и сразу притягивает взоры, проводятся пышные празднества, во время которых каладанское вино течёт рекой. Здесь между представителями благородных домов разворачиваются порой настоящие баталии, но каждый при этом чувствует себя защищённым законами гостеприимства. Вид, открывающийся с верхних этажей, захватывает дух – отсюда можно окинуть взглядом необъятные просторы Кала-Сити, лицезреть величественную гору Сиуби, вздымающуюся к самым небесам, или любоваться бурными потоками реки Мариус, протекающей у подножия замка.



Звезда: оранжевый карлик в созвездии Змееносца

Спутники: нет

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: Харконнен

Ведущие отрасли: промышленность, добыча полезных ископаемых, торговля рабами и оружием

Население: городское население разделено на группы и строго контролируется; беглые рабы живут на окраинах

Языки: галакт

Достопримечательности: Барония, Восточная пустошь, Гьеди-Сити

КРАТКИЙ ОБЗОР

Индустриализованная планета с бедной природой под авторитарным управлением дома Харконненов. Основную массу населения составляют рабочие, военные и рабы-гладиаторы, сражающиеся на аренах ради удовольствия своих хозяев.

ИСТОРИЯ

Во времена Батлерианского джихада Гьеди Прайм под управлением магнуса Суми была активным членом Лиги благородных. Суми погиб во время атаки мыслящих машин, в результате которой планета была захвачена. После освобождения Гьеди Прайм стала родовой планетой дома Харконненов.

Планета – тот инструмент, с помощью которого дом Харконненов проложил себе путь к вершинам власти, превратившись из малого дома в один из самых могущественных великих домов Империи. Максимизация прибыли любой ценой и полное пренебрежение этикой позволили дому обогатиться и превзойти большую часть своих соперников. Харконнены построили жестокое общество, в котором царит страх, поощряется предательство, а любое недовольство подавляют военной силой.

КУЛЬТУРА

Общество на Гьеди Прайм находится в угнетённом состоянии. Люди сильно ограничены в правах. Огромную часть населения составляют рабы, и даже те, кто сохраняет свободу, могут в любой момент потерять её по прихоти Харконненов. Тяжёлый труд на заводах нередко приводит к преждевременной смерти, а экономическая система построена таким образом, что единственный способ избежать этого – вступление в армию.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Когда-то природа на Гьеди Прайм была прекрасна, но за многие поколения безответственного производства оружия планета превратилась в промышленную пустошь под сверкающей маской роскоши. Несколько ключевых городов на планете Харконнены поддерживают в безукоризненном состоянии, чтобы любой посетитель мог воочию удостовериться в эффективности их управления.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Дом Харконненов управляет планетой из **Баронии**, столичного города, чем-то напоминающего древний земной Рим. Население Баронии составляют в основном рабы и гладиаторы, сражающиеся на потеху господ. Все главные здания города – четырёхугольной формы, и ни одно из них не имеет входа на уровне земли, чтобы порабощённое население не могло пробраться внутрь, и людям не оставалось ничего иного, как только взирать снизу вверх на величие своих хозяев.

Гьеди-Сити, в свою очередь, образец индустриального рая. Это производственный и бюрократический центр планеты. С правительственными зданиями соседствуют массивные оружейные заводы, и всё здесь работает как часы в унисон друг с другом. Улицы, каналы и парки сверкают чистотой, будто вылизанные, что недалеко от истины. Порабощённый народ под бдительным присмотром надзирателей круглосуточно поддерживает в городе идеальный порядок, назначение которого – показать, что промышленность и городская среда могут без ущерба сосуществовать бок о бок.

Звезда: Алкалуропс, Мю Волопаса

Спутники: шесть искусственных лун

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: Верниус

Ведущие отрасли: технологии (сложное машинное оборудование, охотники-искатели, орнибли, роботы и установки климат-контроля)

Население: небольшие группы, живущие под землёй

Языки: галакт и иксианский

Достопримечательности: Гран-Пале, Майориус, иксианские верфи, Вернии

КРАТКИЙ ОБЗОР

Самая технологически развитая планета в Обитаемом космосе, на которой производят сложнейшие машины, нередко противоречащие если не букве, то духу эдиктов Батлерианского джихада.

ИСТОРИЯ

По окончании Батлерианского джихада Икс под управлением дома Верниусов расцвёл благодаря своим технологиям. Поверхность планеты пострадала из-за войны и стихийных бедствий, и люди ушли под землю. Просторные пещеры, в которых обосновались иксианцы, обеспечили им достаточный уровень конфиденциальности, позволивший экспериментировать с запрещёнными технологиями.

Икс победил дом Ричезов в конкурентной борьбе, став главным производителем хайлайнеров для Космической гильдии. Их успехи не ускользнули от внимания Падишаха-Императора Элруда Коррино IX, сговорившегося с Бене Тлейлакс, чтобы свергнуть дом Верниусов. Тлейлаксу отправили на планету лицеделов (искусственно созданных людей, способных менять обличие), чтобы поднять бунт среди низших слоёв населения. Впоследствии для подавления бунта на планету высадились императорские сардаукары и силы тлейлаксу, установившие контроль Бене Тлейлакс над планетой. Позднее дому Верниусов с помощью молодого герцога Лето Атрейдеса удалось вернуть себе Икс и добиться формального признания своего права на планету в Ландсрааде. С тех пор дом Верниусов правит на Иксе и пытается восстановить былое величие.

КУЛЬТУРА

Две вещи представляют для иксианцев наивысшую ценность – интеллект и конфиденциальность. Одно невозможно без другого. Чего стоит очередной прорыв в науке, если конкуренты узнают о нём слишком рано или вмешается Империя, обвинив учёного в нарушении этических норм? Жители Икса втайне работают над созданием искусственного интеллекта и развитием робототехники, однако мало кто знает, как далеко зашёл их прогресс.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

На поверхности Икса можно обнаружить разве что редкие полупустые двухэтажные городки, в самом крупном из которых расположен единственный космопорт внешнего пользования на планете. Около 90% всех иксианцев живёт в подземных пещерах, но случайный гость этой планеты вряд ли встретится с кем-либо из них.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Столицей Икса является перевёрнутый подземный город **Вернии**. Аристократы живут на верхних этажах, с высоты взирая на копошащихся внизу рабочих и других обитателей нижних ярусов. Потолок пещеры поддерживают алмазные колонны, а здания между собой соединены мостами, транспортными трубопроводами и воздушными трассами для летающих машин.

Майориус – крупнейший город на поверхности. Поскольку здесь расположен космопорт, большинство посетителей начинают своё знакомство с планетой именно отсюда (и нередко здесь же и заканчивают).

Гран-Пале служит резиденцией для представителей дома Верниусов. Здесь же размещается административная верхушка планеты. Дворец хорошо укреплён и прекрасно защищает власть имущих от любых угроз.



УЗЕЛ

Звезда: информация засекречена

Спутники: две орбитальные станции

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: нет (под контролем Космической гильдии)

Ведущие отрасли: услуги транспортировки

Население: густонаселённые подземные комплексы

Языки: галакт

Достопримечательности: Поле навигаторов, Штаб-квартира Космической гильдии, Школа навигаторов, Космический порт

КРАТКИЙ ОБЗОР

На Узле располагается штаб-квартира Космической гильдии, а также единственное известное учебное заведение, где готовят гильд-навигаторов.

ИСТОРИЯ

Первоначальное имя планеты, известной как Узел, утеряно в веках. Некогда именно Космическая гильдия переименовала её и приспособила под свои нужды. Планета стала идеальным местом для штаб-квартиры Гильдии благодаря умеренному климату, плоскому ландшафту и удобному расположению на пересечении космических путей.

КУЛЬТУРА

Атмосфера на Узле гораздо более расслабленная, чем можно было бы предположить. Население планеты интересуют только полёты в космос и всё, что для этого требуется. Благодаря Гильдии и банку планета стала главным транспортным узлом во Вселенной. Сюда со всей Империи стекаются люди, которым необходимо что-то или кого-то найти, но они не знают, где начать поиски.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Ландшафт планеты некогда представлял собой бескрайние зелёные поля. Теперь они залиты бетоном и превращены в посадочные площадки для бесчисленных кораблей Гильдии. Среди них то тут, то там виднеются не менее многочисленные ремонтные цеха. Заметное место занимает также массивное, надёжно защищённое здание банка.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

На Узле расположена единственная известная во Вселенной **Школа навигаторов**. Специально отобранные люди со всей Империи приезжают сюда в надежде однажды стать гильд-навигаторами.

КАЙТЕЙН

Звезда: Альфа Рыб

Спутники: четыре луны

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: Коррино

Ведущие отрасли: управление Империей

Население: в основном люди живут в крупных городах, но есть и более мелкие населённые пункты

Языки: галакт

Достопримечательности: «Чайный домик созерцания», Корринф, Золотые реки, Сукская медицинская школа

КРАТКИЙ ОБЗОР

Столичная планета Империи с красивыми современными городами, в которых царит закон и порядок.

ИСТОРИЯ

Батлерианский джихад обошёл Кайтейн стороной – в те времена здесь не было ни людей, ни машин. Когда дом Тантор испепелил поверхность имперской столицы Салусы Секундус при помощи атомного оружия, Императору Хассику Коррино III пришлось искать новый мир для своей резиденции. Советники предлагали ему несколько вариантов, но Хассик III выбрал Кайтейн.

Естественная красота Кайтейна, умеренный климат и та лёгкость, с которой планета покорилась человеку, сделали её идеальным местом для новой столицы. Хассик III отомстил за Салусу Секундус, уничтожив дом Тантор, но он всё ещё нуждался в символе, который показал бы жителям Империи, что дом Коррино не сломлен и по-прежнему может властвовать во Вселенной. Легионы строителей высадились на планете и построили здесь города, не уступающие по красоте пейзажам дикой природы самого Кайтейна.

Столичный мир – царство изящества, роскоши и изобилия. В городах устремляют к небесам свои шпили величественные здания из стекла и стали, а улицы украшают прекраснейшие из произведений искусства. Каждый уголок, каждое деревце и каждый камень служат на Кайтейне единому замыслу: всё здесь должно поражать воображение и создавать ощущение чуда.

КУЛЬТУРА

В Империи нет незначительных планет, но ни одна из них не пользуется таким уважением, как Кайтейн тронный мир императорского дома. Каждый челов на планете знает своё место и чтит законы. Впроче под пристальным контролем имперской бюрократической машины трудно ожидать чего-то иного. Жители Кайтейна выглядят счастливыми и доволь ными своей долей, хотя сложно судить, насколько они в этом искренни.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Кайтейн великолепен, и Император, переехавший сюда с опустошённой Салусы Секундус, заплатил немалую цену, чтобы подчеркнуть его великолепие. Он хотел, чтобы новая столица Империи вызывала чувство благоговения у каждого, кто ступает на поверхность планеты. Круглый год на Кайтейне тёплая погода, тучи редко омрачают кристально-синее небо, и ещё реже случаются бури.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Полный чудес **Корринф** – главный город столичной планеты, в котором уже почти 10 000 лет размещается резиденция Падишаха-Императора. Это средоточие власти и оперативный центр всей Империи. Между Императором и Ландсраадом не первое столетие идёт настоящая битва самолюбий, в результате которой в городе выросло немало монолитных зданий самого разного назначения – от общественных музеев до личных резиденций. Имперский архитектурный стиль – это изящные высокие башни, настолько тонкие, что кажется, будто их может сдуть ветром. Вид их живописных цветных фасадов радует душу любого, кому посчастливится их лицезреть.

Центр изящных искусств Хассика III – настоящее чудо Империи. Безупречно спроектированное мраморное здание было построено столь хитроумно, что все звуки в его пределах слышны на приятной уху громкости, будь то шёпот или крик. Окна с цветными витражами, изгибы резных каменных колонн и просторные помещения отдают дань имперской архитектуре.

Поблизости от Опалового императорского дворца расположен **«Чайный домик созерцания»**. В окружающих его девственных кущах дворцовых садов круглый год свободно разгуливают павлины. В этом заведении самая изысканная кухня на Кайтейне, а места забронированы на десятилетия вперёд. Вездесущий, но незаметный персонал носит характерную длинную униформу угловатого покроя в цветах, близких к императорским.

Звезда: Эпсилон Змееносца

Спутники: одна луна

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: Марос (Алексин/Совет лордов)

Ведущие отрасли: сельское хозяйство

Население: небольшие поселения по всей планете

Языки: галакт

Достопримечательности: Поритрин-Сити, река Исана, Муниципальный музей, космопорт Старды

КРАТКИЙ ОБЗОР

Поритрин – это третья планета системы Эпсилон Змееносца, благополучие которой некогда было построено на сельском хозяйстве и рабском труде, хотя в последнем уже давно нет никакой необходимости. Этот мир известен тем, что с него в незапамятные времена отправились в путешествие меж звёзд дзенсунниты-странники, осевшие в конце концов на Арракисе, где они стали называть себя фрименами. Здесь же родился Тио Хольцман – учёный, чьи разработки в сфере силовых полей и свёртывания пространства оказали огромное влияние на науку и общество. Менее известной, но не менее важной фигурой является также Норма Ценва, изобретательница плавающих ламп, ставшая первым навигатором Космической гильдии, к основанию которой она также приложила руку.

ИСТОРИЯ

Считается, что люди на Поритрине появилась раньше, чем в других известных мирах, хотя свидетельства о тех временах весьма неопределённы. Дзенсунниты прибыли сюда с другой планеты, название которой утеряно в веках, и какое-то время жили на Поритрине в мире и гармонии. Их миролюбие, впрочем, сделало их лёгкой добычей для соседей с Салусы Секундус и Белы Тегейзе.

В ранний период большей частью Поритрина управляло семейство Бладдов. История помнит их как жестоких эксплуататоров. Порабощённое население – в основном дзенсунниты – возделывало поля, укрепляя сельское хозяйство. Рабы неоднократно предпринимали попытки сбросить оковы, но все они были жестоко подавлены правительством. После каждого восстания проходили публичные казни, целью которых было поселить страх в сердцах подневольного населения.

Поритрин входил в состав Лиги благородных. Во времена Батлерианского джихада учёный с Поритрина по имени Тио Хольцман в тесном сотрудничестве с Нормой Ценвой, непризнанным гением своего времени, изобрёл сеть скремблеров: устройство, уничтожающее гелевые микросхемы и, таким образом, выводящее из строя мыслящие машины. Вориан Атрейдес воспользовался этим изобретением, чтобы поймать в ловушку главного врага человечества, победа над которым вознесла на вершину боевой славы и его самого, и изобретателя прибора.

Поритрин до сих пор служит источником рабов для Империи.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Пышная растительность и множество рек делают эту планету раем для путешественника. Климат идеально подходит для того, чтобы выращивать зерно на экспорт. В культуре местных жителей огромную роль играет река Исана, с которой связано множество обычаев. К примеру, почётные гости города Старда должны омыть руки в водах этой реки, а рабы отправляют по ней пылающие останки мертвецов, чтобы те обрели покой в открытом море.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Столицей Поритрина является город **Старда**, стоящий на реке Исана. Хотя это и не самый крупный город планеты, здесь расположен единственный космопорт, поэтому город служит главным торговым центром для гостей с других планет. Река проложила своё русло через скальную породу, в результате чего образовалось идеальное место для строительства города.

Река Исана – это главная торговая артерия Поритрина. По ней при помощи автомобилей-амфибий и другого водного транспорта в Старду доставляют разнообразные товары, среди которых зерно, растения, металлы и ремесленные изделия. Торговля здесь процветала и до установления регулярного межзвёздного сообщения, но с тех пор, как Поритрин занял в Империи место сельскохозяйственного магната, доходы многократно возросли.

Звезда: Эпсилон Эридана

Спутники: один искусственный спутник

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: Ричез

Ведущие отрасли: технологии (звездолёты, микросхемы, сложное машинное оборудование)

Население: города средних размеров по всей планете

Языки: галакт

Достопримечательности: Замок Ричез, Ричез-Сити, Лугдунум

КРАТКИЙ ОБЗОР

Единственный из конкурентов Икса в сфере технологического прогресса, осмеливающийся пробовать на прочность запреты Батлерианского джихада.

ИСТОРИЯ

Ричез входил в состав Синхронизированных миров под управлением мыслящих машин, но после Великой чистки занял видное место в Империи под властью одноимённого дома Ричезов. Война опустошила планету, и жизнь населения в большой мере стала зависеть от эффективного использования технологий. Дом Ричезов сделал ставку на их развитие. Благодаря исследованиям в самых разных областях точных наук, дому удалось в итоге добиться больших успехов в миниатюризации, где ему нет равных.

Со временем Ричезы стали главным поставщиком хайлайнеров для Космической гильдии: гигантских кораблей, способных свёртывать пространство. Более того, под контролем дома Ричезов оказалась также добыча пряности на Арракисе. Сочетание этих факторов привело к тому, что несколько других благородных домов составили заговор с целью низвергнуть конкурента, получившего слишком большую власть.

Дом Ричезов ввязался в экономическую войну с иксианским домом Верниусов, в результате которой ресурсы планеты были истощены, а дом оказался на грани банкротства. Финансовые трудности заставили Ричезов экономить на сырье и снизить стандарты качества, чтобы хоть как-то спасти положение. Однако поражение в экономической войне привело к тому, что Икс перехватил производство хайлайнеров в свои руки, став новым основным поставщиком для Гильдии.

Вскоре после этого дом Ричезов потерял также и Арракис, который был передан Харконненам, а дом Верниусов нанёс завершающий удар, распространив слухи, что технологии Ричеза были не более чем дешёвыми подделками их собственных изобретений. Дому Ричезов удалось в итоге сохранить своё значение в качестве одного из главных поставщиков техники во Вселенной, но репутация дома была втоптана в грязь, и единственным бесспорным достижением его осталось изобретение ричезианских зеркал: особых микросхем, воспроизвести которые не удалось ещё никому в Империи.

И, наконец, ещё одним ударом стало то, что Император Шаддам IV приказал уничтожить Корону, искусственный спутник Ричеза, использовавшийся в качестве опорного пункта для контрабанды пряности (см. раздел «Достопримечательности» ниже). В результате нечаянно погиб учёный Халоа Рунд и был утерян прототип изобретённого им генератора поля невидимости.

КУЛЬТУРА

Жители Ричеза высоко ценят баланс между семейной жизнью и успешной карьерой.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Ричез – типичная планета с умеренным климатом и сменой времён года.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Когда-то по орбите Ричеза вращался искусственный спутник **Корона**. Он был построен в качестве исследовательской станции и служил прикрытием для контрабанды пряности, что было обнаружено далеко не сразу. Когда во время Великой войны за пряность Империя прознала об этом, Корона была уничтожена. Часть обломков упала на поверхность планеты, остальные же остались вращаться по орбите. В течение нескольких месяцев обломки продолжали падать на планету. Одни сгорали в атмосфере, другие оставляли гигантские кратеры на поверхности Ричеза.



САЛУСА СЕКУНДУС

Звезда: Гамма Рыб

Спутники: шесть лун

Пригодность для жизни: класс II

Дом: Коррино

Ведущие отрасли: тренировки сардаукаров

Население: большая часть населения – заключённые в тюрьмах с пожизненными сроками

Языки: галакт

КРАТКИЙ ОБЗОР

Некогда это была прекрасная планета, но теперь родной мир дома Коррино превращён в тюрьму и тренировочный полигон для элитных войск Падишаха-Императора, сардаукаров.

ИСТОРИЯ

Бовко Манреса, первый глава Лиги Благородных, поселился на Салусе Секундус ещё во времена Старой Империи. Планета стала убежищем для людей, спасающихся от тирании Титанов, а также штаб-квартирой Лиги Благородных после уничтожения Зала парламента, что сделало планету фактической столицей Лиги. Салуса Секундус отразила немало атак со стороны мыслящих машин.

После становления Империи Салуса Секундус стала её столицей, но императору Хассику Коррино III пришлось перенести свою резиденцию на Кайтейн после того, как дом Тантор атаковал планету с помощью атомного оружия. Хассик нашёл способ эффективно использовать опустошённый мир, устроив на нём тюрьму. Кроме того, суровые условия на поверхности искалеченной планеты сделали Салусу Секундус прекрасной тренировочной площадкой для элитных войск императорского дома – сардаукаров.

КУЛЬТУРА

На Салусе Секундус людей ломают, чтобы сделать из них угодных Империи подданных. Одни при этом становятся элитными бойцами ударных отрядов, другие до самой смерти гниют в тюрьме.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Изначально Салуса Секундус была обычной планетой с умеренным климатом, на которой могли жить люди. Там была вода, в лесах обитали птицы и звери, времена года сменяли друг друга. После атомной бомбардировки планета превратилась в бесплодную пустошь, где выжить могут лишь сильнейшие. Сложный ландшафт, непредсказуемая погода, опасные животные и следы радиации – это лишь часть тех трудностей, с которыми сталкивается человек на этой планете.

На Салусе Секундус произрастает металлическая лоза шига, которая не встречается больше ни на одной планете.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Зимия – главный город Салусы Секундус. Некогда в нём бурлила жизнь. Высокая культура, царственное величие столицы Империи, пышная зелень, окружавшая город, – всё это было уничтожено. Теперь Зимия – это выгоревшие развалины, среди которых расположен единственный космопорт планеты. Пассажиры здесь бывают двух типов: прибывающие заключённые и отправляющиеся на свои задания сардаукары.

ТЛЕЙЛАКС

Звезда: Талим, Бета Эридана

Спутники: нет

Пригодность для жизни: класс V

Дом: нет

Ведущие отрасли: биотехнологии

Население: крупные рабочие коллективы

Языки: галакт, тлейлаксу, свистящий язык

Достопримечательности: Бандалонг, Фабрики, Центр подготовки ментатов, Фалидеи

КРАТКИЙ ОБЗОР

Мир религиозных фанатиков и изоляционистов, население которого в совершенстве овладело искусством генной инженерии, позволяющей им создавать лицеделов и гхол.

ИСТОРИЯ

Во времена Батлерианского джихада Тлейлакс был одной из Неприсоединившихся планет, которая торговала человеческими органами и рабами. Война её практически не затронула.

В последовавшие тысячелетия жители планеты становились всё более и более замкнутыми, нетерпимыми к чужакам и фанатичными. Они продолжали торговать рабами и биотехнологиями. Достижения в генной инженерии позволили им изменить свою собственную природу, а в сочетании с пренебрежением вопросами этики привели также к созданию извращённых ментатов, мышление которых тлейлаксу могут настроить любым удобным для них способом.

КУЛЬТУРА

На Тлейлаксе сформировалось изолированное общество религиозных фанатиков.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Тлейлакс – очень приятная для жизни планета с умеренным климатом, где хорошая погода держится практически круглый год. Большая часть поверхности урбанизирована, но встречаются также бережно сохранённые уголки природы.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Священный город **Бандалонг** не позволено посещать никому, кроме самих тлейлаксу.

Тайный **Центр подготовки ментатов** на Тлейлаксе отличается от любого другого подобного центра только одним: здесь (и только здесь) готовят извращённых ментатов.

Валлах IX

Звезда: Лаоцзинь

Спутники: три луны

Пригодность для жизни: класс IV

Дом: нет (под контролем Бене Гессерит)

Ведущие отрасли: образование и специалисты ордена Бене Гессерит

Население: густонаселённые города, за пределами которых никто не живёт

Языки: галакт, тайные способы коммуникации Бене Гессерит

Достопримечательности: Школа матерей, Утёсы

КРАТКИЙ ОБЗОР

Валлах IX, часто именуемый Домом капитула Бене Гессерит, является главной планетой ордена, где находится самая крупная из его школ.

ИСТОРИЯ

История Валлаха IX – это история ненависти к человеческому роду. Многие тысячелетия назад на планете правил Йорек Турр от имени Омниуса. До этого Йорек предал своих соплеменников и шпионил за Лигой благородных в пользу Омниуса, надеясь получить ещё больше власти, хотя его положение и без того было достаточно высоким.

Он оставил мир людей и переселился на Валлах IX, где его подвергли процедуре искусственного продления жизни. Получив власть над планетой, Турр стал искать способы истребления всего человечества. Одним из его дьявольских изобретений стал «бич Омниуса», смертельный вирус, передававшийся по воздуху. Лига благородных атаковала Валлах IX, но Турр вовремя сбежал с планеты, так что Великая чистка его не настигла. Опустошённую планету захватили саймеки, которые оставались её хозяевами до самого своего уничтожения.

Бене Гессерит, нынешние хозяева Валлаха IX, уже многие столетия обитают на планете. Орден играет ключевую роль в здешней экономике. Основной доход обитателей Валлаха так или иначе связан со школами Бене Гессерит, которые с каждым днём продолжают расширять сферу своего влияния и численность учащихся, что ещё больше усиливает значимость ордена для планеты. Каждая из сестёр хотя бы раз бывала на Валлахе IX, сперва ради обучения, а потом, возможно, для того, чтобы встретится с кем-то из преподобных матерей или получить особое задание.

Значимость Валлаха IX трудно переоценить, и ни одному космическому кораблю не позволено спускаться на планету или находиться на её орбите без согласия Бене Гессерит.

КУЛЬТУРА

Главные добродетели для жителей Валлаха IX – это послушание и соборность. Дом капитула находится под управлением преподобной матери, которая проповедует идеалы и стремления Бене Гессерит и преследует общую миссию ордена по созданию Квисатц Хадераха. Более 90% населения составляют сёстры Бене Гессерит, проходящие обучение или уже закончившие его. Остальные – либо рабочие, либо гости, либо пленники.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Валлах IX густо покрыт лесами, среди которых расположено несколько городов. Все они практически идентичны друг другу, вплоть до расположения и внешнего вида парков, названий улиц и нумерации домов. Тот, кто побывал в одном городе, может считать, что видел их все. Гостей нередко посещает чувство, будто они уже здесь были.

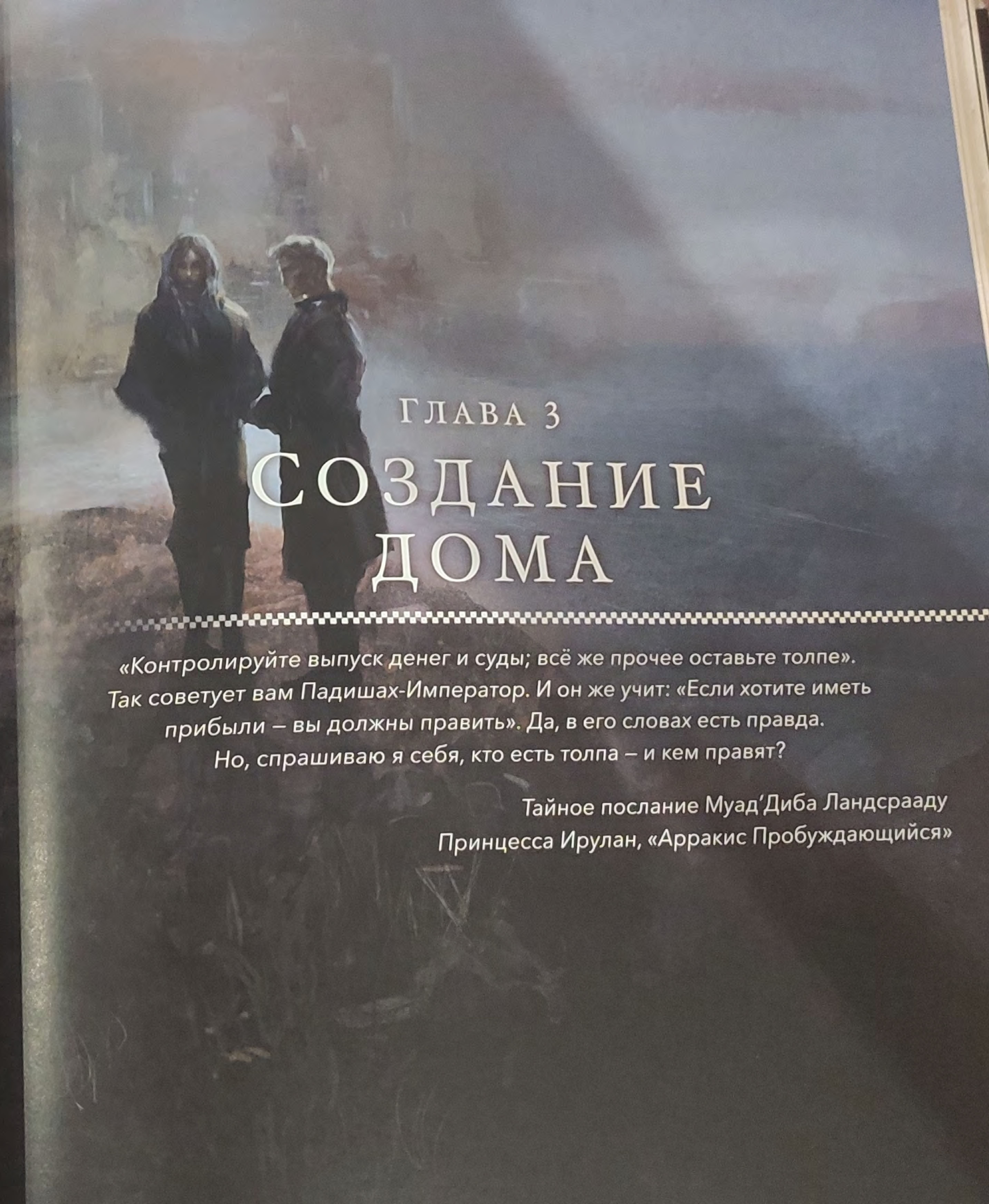
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Любая из сестёр Бене Гессерит в идеале должна пройти обучение в **Школе матерей** на Валлахе IX. Здесь получают образование многие из дочерей благородных домов, в том числе и те, кто не собирается присоединяться к ордену в дальнейшем. В целях безопасности местоположение циклопического комплекса неизвестно посторонним, так что попасть туда могут только те, кому положено.

Местные **Архивы** – самое священное и оберегаемое место на всей планете. Глубоко в недрах архивов, за многими метрами стали, камня и прочнейшего пластика хранятся записи о генетической программе Бене Гессерит, которая должна завершиться появлением Квисатц Хадераха.

Три луны, что вращаются вокруг планеты, известны с давних времён, когда на планете ещё властвовали саймеки. Считается, что они имеют естественное происхождение.





Глава 3

Создание дома

«Контролируйте выпуск денег и суды; всё же прочее оставьте толпе».
Так советует вам Падишах-Император. И он же учит: «Если хотите иметь
прибыли – вы должны править». Да, в его словах есть правда.
Но, спрашиваю я себя, кто есть толпа – и кем правят?

Тайное послание Муад'Диба Ландсрааду
Принцесса Ирулан, «Арракис Пробуждающийся»

В игре «Дюна: Приключения в Империи» все персонажи игроков служат одному и тому же аристократическому дому. Поэтому, прежде чем приступить к их созданию, необходимо определить, что это за дом: каких принципов он придерживается, какие цели преследует, какие средства ему доступны. К данному этапу подготовки к игре нужно отнестись серьёзно – от него зависит, какого типа персонажи будут доступны игрокам и какие у них будут устремления. Для ведущего данная стадия также не менее важна, ведь решения, принятые игроками, подскажут, чего они ждут от предстоящей кампании и какого рода приключения им интересны. Всем участникам – и игрокам, и ведущему – стоит взяться за разработку собственного дома сообща.

В будущих дополнениях мы планируем добавить новые правила, касающиеся благородных домов, в частности, предоставить возможность управления их обширными ресурсами, а в данной книге вы найдёте основные инструменты повествовательного контроля, которые помогут вашей группе определить базовые качества и ключевые ресурсы дома, интересы которого защищают персонажи игроков. Будут ли представители этого дома истинно благородными и смелыми, как Атрейдесы? Или жестокими и коварными, словно Харконнены? Или вы предпочтёте что-то совершенно новое и невиданное?

СТАТУС ДОМА

Первое, что нужно определить, – это место вашего дома среди других домов Ландсраада. Насколько он могуществен? Возможно, ваш дом еле-еле стоит на ногах? Лишь недавно получил свой статус? Или наоборот – ведёт свою родословную со времён Батлерианского джихада и держит под контролем сразу несколько богатых планет? Второй вариант может показаться заманчивым, но не нужно забывать: где богатство, там и зависть. Чем сильнее дом – тем опаснее его враги. И не говорите потом, что вас не предупреждали.



Прежде чем принимать конкретные решения, посовещайтесь между собой – и ведущий, и игроки – что за историю вы хотели бы рассказать? Будет ли ваша игра посвящена тому, как незначительный дом возвысился над всеми? Или тому, как пал один из великих? На вашей родовой планете царит покой и благодать? Или жёсткая военная диктатура? Во главе дома стоят религиозные фанатики? Или дом известен тем, что разрабатывает почти запретные технологии?

Приблизительно определившись с обстановкой, стоит также подумать над тем, какое место в иерархии дома занимают персонажи игроков. Они принадлежат к свите главы небольшого аристократического семейства или у них незавидное положение винтиков гигантского административного аппарата? Чем могущественнее ваш дом, тем вы дальше от его головы, но тем больше и ваши возможности, если вы как следует возьмётесь за дело.

Вероятно, у ведущего уже есть задумки относительно будущей игры, так что сперва стоит выслушать его предложения. Но вы можете изменить концепцию, если у кого-то возникнет альтернативная идея. У каждого участника игры должна быть возможность высказаться и внести свой вклад в её создание. Не забывайте, что аристократический дом – это ось, вокруг которой будет строиться кампания.

Можно выделить четыре типа домов в зависимости от их статуса. Вам предстоит выбрать один из них.

МОЛОДОЙ ДОМ

Это один из малых домов, который лишь недавно обрёл свои привилегии. Возможно, глава дома получил титул за заслуги на поле боя или в результате придворных интриг, а может быть, за изобретение какого-нибудь очень полезного устройства или за усовершенствование навыка. На данный момент дом представляет собой аристократическую семью с несколькими приближёнными и небольшим участком земли, который они получили от своего сюзерена, одного из больших домов. Новые лица при дворе Императора, впрочем, имеют и свои преимущества: у них ещё нет настоящих врагов и терять им, в сущности, нечего. Со временем они могут увеличить своё влияние и стать правителями целой планеты, а может, и не одной.

МАЛЫЙ ДОМ

Малый дом уже обладает своей историей и устоявшимися традициями. Это один из самых значимых вассалов большого дома, давно доказавший свою преданность, хоть и мало кому известный за пределами родной планеты. Владения этого дома весьма обширны и могут занимать до трети поверхности планеты или располагаться на одном из её спутников. Малому дому приходится постоянно соревноваться с другими малыми домами, служащими тому же сюзерену.

БОЛЬШОЙ ДОМ

Этот дом управляет целой планетой и является серьёзным игроком на политической арене. Среди его подданных несколько малых домов. У него есть своя армия и агентурная сеть, кроме того, он является лидером по меньшей мере в одной области коммерции. К сожалению, нельзя получить власть и не нажить себе врагов. Шпионы и убийцы то и дело проникают во владения большого дома, пытаясь поколебать его могущество или выкрасть его секреты.

ВЕЛИКИЙ ДОМ

Великий дом – это один из столпов Ландсраада. Под его контролем находится не одна, а несколько планет с их спутниками. Верные малые дома управляют их обширными владениями. В распоряжении великого дома почти безграничные

ресурсы, его могущество непоколебимо. К сожалению, враги не уступают ему по силе и богатству. Они не просто жаждут заполучить владения великого дома, но хотят уничтожить его из страха, что в противном случае сами будут уничтожены. Возможно, даже Император обеспокоен мощью этого дома и опасается, что его могут сместить с трона.

Пример. *Обсудив между собой, участники игры решают, что персонажи будут представителями малого дома, который ищет способ выйти из тени своего сюзерена. Они выбирают статус «малый дом» и дают ему имя – дом Молай.*

В распоряжении ведущего в начале каждой игровой встречи будет 1 очко Угрозы за каждого игрока.

СТАТУС ДОМА И УГРОЗА

У ведущего есть несколько очков Угрозы, которые он может использовать, чтобы осложнить жизнь персонажам игроков (см. «Угроза» на стр. 155). Количество этих очков в начале каждой игровой встречи зависит от того, какой статус выбрали игроки при создании дома или обрели во время игры.

- **Молодой дом:** нет стартового набора Угрозы.
- **Малый дом:** 1 очко за каждого игрока.
- **Большой дом:** 2 очка за каждого игрока.
- **Великий дом:** 3 очка за каждого игрока.

ПРОФИЛИ

Определив положение дома в иерархии, можно переходить к тому, чем он это положение заслужил. Что он производит? Чем он знаменит? Поскольку большинство домов в обеспечении своего благосостояния полагается на коммерческую деятельность и долю в КООАМ, каждый из них имеет один или несколько **профилей** в производстве или сфере услуг. Профили могут быть основными и дополнительными.

Основной профиль – это то, чем дом знаменит на всю Империю. Он лучший или единственный поставщик какого-то товара или услуги. Дом может, например, заниматься добычей редкого или уникального ископаемого, такого как пряность, но с тем же успехом может производить что-то обыденное, зато делать это лучше всех во Вселенной. Отрасль основного профиля отнюдь не всегда шикарна или эксклюзивна, но она неизменно приносит прибыль. Кто-то может усмехнуться, узнав, что дом Атрейдесов экспортирует рис пунди, но он экспортирует его на сотни планет в огромных количествах. Харконнены, в свою очередь, невероятно разбогатели на добыче пряности, но добывают её только на Арракисе, а Император может в любой момент передать планету в другие руки, о чём мечтают все дома и фракции во Вселенной.

Развивая основной профиль, малый дом может заработать славу и улучшить своё положение, хотя он всё равно будет находиться в тени своего покровителя и сюзерена, пока не найдёт способ затмить и его. Для большого дома основной профиль – это первое, что ассоциируется с его именем. Большой дом недостоин своего высокого статуса, если нет такой отрасли, в которой он превзошёл всю Вселенную. Пускай сохранение монополии требует больших вложений, но ведь и соперников найдётся немного. Даже враги аристократического дома предпочитают выбирать цели попроще, не вмешиваясь в сферу его основного профиля. Самонадеянность, впрочем, может закончиться плачевно: если дом возомнит себя неуязвимым и допустит, чтобы кто-то потеснил его на рынке, падение этого дома будет стремительным.

Дополнительный профиль, в отличие от основного, не является для дома главным источником дохода. Дом не обладает монополией в этой области и, тем не менее, считается одним из ведущих игроков на рынке, получая немалую прибыль. Скорее всего, дом соревнуется с несколькими другими за то, чтобы монополизировать отрасль, и эта борьба порой бывает очень жёсткой.

Таким образом, основной профиль – это устоявшаяся прочная основа благосостояния вашего дома, в то время как дополнительный – развивающийся бизнес. Это может послужить хорошим ориентиром для ведущего.

Нужно подчеркнуть, что профили вашего дома не исчерпывают собой все деловые сферы, в которые он вовлечён. Даже у малого дома множество разносторонних интересов, что уж говорить о тех, кто правит целыми планетами. Если, к примеру, промышленность не является профилем вашего дома, это не означает, что на всей подконтрольной ему территории нет ни одного завода. Однако, учитывая сильную конкуренцию между домами, преуспеть можно лишь в нескольких областях, поэтому большинство домов фокусирует своё внимание на том, что у них лучше всего получается.

Какие профили выбрать для своего дома, решать игрокам. Ниже приведено несколько вариантов профилей, сгруппированных по сферам деятельности. Вам не обязательно останавливаться на какой-то одной из них – профили одного дома могут относиться к разным сферам деятельности. Можно создать дом, который занимается агропромышленностью и знаменит своей сельскохозяйственной техникой – это его основной профиль. Он также готовит прекрасных фермеров и сельхозрабочих – это его дополнительный про-

СТАРТОВЫЕ ПРОФИЛИ

В зависимости от статуса каждый дом начинает с одним или несколькими профилями.

- **Молодой дом:** 1 дополнительный профиль.
- **Малый дом:** 1 основной и 1 дополнительный профиль.
- **Большой дом:** 1 основной и 2 дополнительных профиля.
- **Великий дом:** 2 основных и 3 дополнительных профиля.

филь. Но с тем же успехом, скажем, военный дом, основным профилем которого является производство оружия, может быть знаменит своими операми и подготовкой заводских прорабов.

После того как вы решили, чем занимается дом, можно подумать над тем, как живёт его родная планета. Если брать приведённые выше примеры, то первый дом, скорее всего, правит аграрным миром, где большая часть населения занимается сельским хозяйством. Второй дом может показаться эксцентричным, но, вероятно, все их оперы посвящены исключительно великим битвам, а прорабы муштруют рабочих, словно солдат-новобранцев, благодаря чему увеличивается производство. Основной профиль дома при этом не обязательно должен быть основой культуры их планеты. Возможно, грандиозные оперы, веками ставившиеся на родной планете второго дома, а также традиционно слаженная работа её заводов и послужили причиной того, что дом впоследствии преуспел в военном деле и производстве оружия.

СФЕРЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Профили, перечисленные ниже, сгруппированы по сферам деятельности исключительно для удобства. Внутри каждой сферы профили сгруппированы в несколько типов. Вы можете выбирать любые из перечисленных вариантов или придумать новые, если не находите в списке ничего подходящего. Профили вашего дома вполне могут быть однотипными – нет ничего удивительного, если аграрный мир производит разные сорта злаков в качестве основного и всех дополнительных профилей.

Профили каждой сферы деятельности имеют следующие подразделы:

- **Оборудование:** крупные объекты, необходимые для осуществления деятельности в данной сфере (например, машинная техника или сложная аппаратура).
- **Продукция:** потребительские товары и продукты интеллектуальной деятельности, которые производит данная сфера (многие отрасли выпускают целый спектр разнообразной продукции).
- **Квалифицированные кадры:** специалисты, руководящие данной сферой деятельности.
- **Рабочая сила:** исполнители, которые делают основную работу в рамках данной сферы деятельности (как правило, они требуются в больших количествах).
- **Знания:** теоретические знания, касающиеся данной сферы деятельности, позволяющие разработать новые методы или технологии, которыми – за определённую плату – можно поделиться с другими.

АРМИЯ

Открытые боевые действия – более редкое явление в Империи, чем тайные убийства, но ни один из домов не рискнёт отказаться от собственной армии, ведь враги, несомненно, сочтут это за приглашение. Военные операции стоят больших денег и связаны, как правило, с серьёзными логистическими трудностями, ведь войска нужно перемещать между планетами. Но если вы хотите взять под свой контроль промысел или производство, принадлежащее другому дому, вам потребуются солдаты, которые займут объект и смогут его удержать.

- **Оборудование:** тактическое оружие, танки, артиллерия, силовые щиты большого радиуса.
- **Продукция:** боеприпасы, личное и стрелковое оружие (винтовки, пистолеты и т. п.).
- **Квалифицированные кадры:** офицеры, специалисты по стратегии и тактике.
- **Рабочая сила:** солдаты, инженеры, пилоты, снабженцы.
- **Знания:** военные стратегии, тактики.

ИСКУССТВО

Возможно, специализация в сфере искусства и не принесёт дому небывалого могущества, но он может рассчитывать на славу и уважение по всей Вселенной. Дом, знаменитый своими артистами, может использовать их, чтобы шпионить за другими домами. Пресловутые лицеделы Бене Тлейлакс изначально были не более чем актёрами (официально, по крайней мере).

- **Оборудование:** сценические спецэффекты, декорации, художественные задники, осветительные и звуковые приборы.
- **Продукция:** пьесы, поэмы, романы, юмористические зарисовки, музыкальные произведения.
- **Квалифицированные кадры:** драматурги, поэты, композиторы, режиссёры, продюсеры.
- **Рабочая сила:** актёры, работники сцены, музыканты, ораторы, циркачи.
- **Знания:** философия, литературная критика, театральные жанры.

КАНЛИ

Убийство – следующий шаг после успешной разведки. Чтобы избежать хаоса междоусобных стычек и жертв среди населения, благородные дома договорились следовать строгому кодексу канли, ограничивающему способы устранения противника. В результате вырос спрос на разрешённое оружие и на профессионалов, способных провернуть операцию с соблюдением всех формальностей.

- **Оборудование:** оружие и ловушки (охотники-искатели, мины, бомбы и т. п.).
- **Продукция:** яды (а также другие вещества, которые сложно обнаружить, позволяющие при этом парализовать или ослабить противника).
- **Квалифицированные кадры:** мастера-убийцы, координаторы, наставники.
- **Рабочая сила:** убийцы, головорезы, внедрённые агенты.
- **Знания:** способы устранения цели, смертельные приёмы боевых искусств, техники камуфляжа.

НАУКА

Пусть человечество и ограничено заповедями Батлерианского джихада, это не значит, что научный прогресс остановился. Многие дома финансируют институты и исследовательские центры, чтобы не отставать от своих конкурентов. Наука прекрасно сочетается с промышленностью, поскольку именно на производстве дом может получить максимальную прибыль от своих открытий, хотя любую интеллектуальную собственность всегда можно выгодно перепродать другому дому.

- **Оборудование:** лабораторная техника, карантинные и фитосанитарные зоны, научные объекты.
- **Продукция:** химикаты, медикаменты, генетически модифицированные люди и животные.
- **Квалифицированные кадры:** учёные и исследователи.
- **Рабочая сила:** лаборанты и менеджеры.
- **Знания:** результаты научных исследований, изобретения.

ПОЛИТИКА

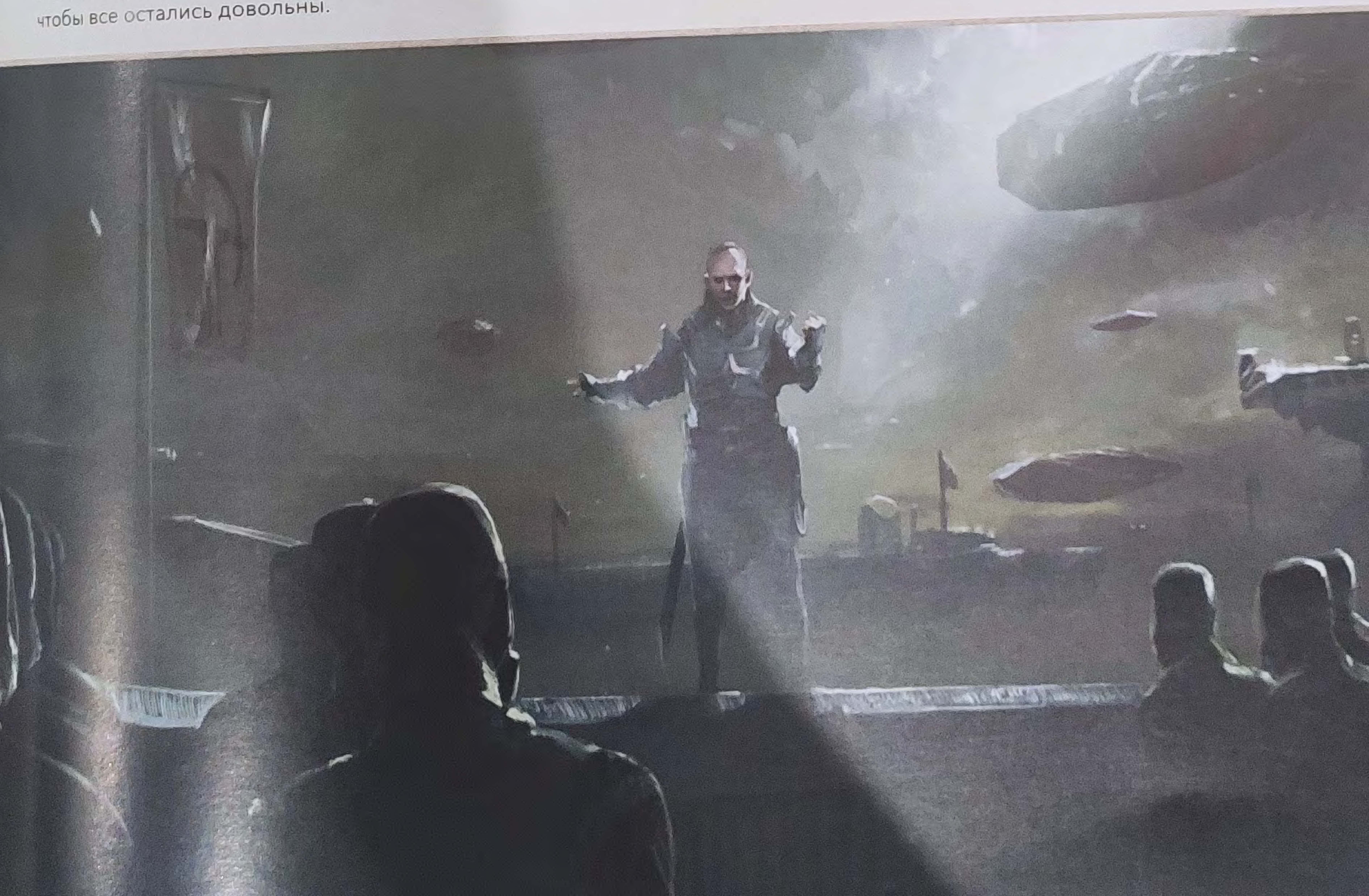
Все дома вовлечены в политику, но для некоторых это хлеб насущный. Они не просто играют в политические игры, они зарабатывают на них деньги. Дома, специализирующиеся на политике, чаще всего остаются в тени, но у них много могущественных союзников, что для малого дома может быть хорошим шансом обрести твёрдую почву под ногами. Эти дома поставляют безупречных придворных, законодателей стиля и знатоков этикета. Они всегда в курсе последних новостей и могут подсказать, как добиться аудиенции у самых влиятельных фигур. Помимо прочего, у них есть прекрасные дипломаты, разбирающиеся в сложных отношениях между домами и способные провести переговоры так, чтобы все остались довольны.

- **Оборудование:** статусные, модные и роскошные предметы, служба обмена сообщениями.
- **Продукция:** информация, в том числе секретная, покровительство (возможно, даже на уровне императорского дома).
- **Квалифицированные кадры:** политологи, дипломаты, посредники, законодатели мод, социальные планировщики.
- **Рабочая сила:** придворные, шпионы, администраторы, прислуга, свита.
- **Знания:** дипломатические приёмы, нормы этикета.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

В индустриальных мирах, как правило, множество заводов и фабрик, но большинство домов предпочитает не разрушать экологию собственного мира в погоне за производительностью. Диапазон промышленных товаров очень широк – от крошечных книгофильмов до гигантских хайлайнеров, однако ни один промышленный дом Империи не должен забывать о запретах Батлерианского джихада.

- **Оборудование:** станки, космические корабли, крупногабаритные транспортные средства.
- **Продукция:** товары широкого потребления, сплавы, игрушки.
- **Квалифицированные кадры:** начальники цехов, руководители предприятий.
- **Рабочая сила:** рабочие, мастера, механики.
- **Знания:** новые методы управления бизнесом и руководства производственными предприятиями.



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ РЕСУРС

Мало кто называет это рабством, но торговля людьми в той или иной форме довольно широко распространена в Империи, по сути своей являющейся феодальной монархией. Людей ежедневно продают и покупают – кого-то в качестве наёмного работника, кого-то в услужение дому, а кто-то становится солдатом в армии. Пусть люди и не считают себя рабами, но жизнь каждого из них подчинена законам фафрелах, не предусматривающим социальной мобильности. Договорное рабство является нормой жизни, хотя обеспечивает подобное положение не столько реальный гнёт аристократии, сколько устоявшаяся традиция.

Заложниками системы являются не только рабочие или крестьяне. Мало кто во Вселенной волен выбирать свою судьбу. Когда благородному дому требуется ментат, он посылает письмо в Орден ментатов (или к Бене Тлейлакс, если у него есть особые предпочтения), описывая свои требования. Орден выбирает и назначает на службу подходящую кандидатуру. Деньги переходят из рук в руки, но в сущности дом платит Ордену за обучение, полученное своим новым специалистом, только и всего. Однако никто не спрашивает ментата, хочет ли он служить именно этому дому, а ему придётся оставаться верным работодателю до конца своих дней. То же самое можно сказать о врачах Суккской школы, мастерах меча или наложницах из Бене Гессерит, пусть все они и получают работу немного иначе.

Подобным образом из рук в руки передают не только отдельных специалистов, но и целые группы солдат, рабочих, медицинский персонал и т. д. Люди с профессиональными навыками получают «назначения», а их школа получает за это деньги. Предполагается, что они будут преданно служить новому работодателю, кем бы тот ни был. Хотя большинство на новом месте ждут вполне приемлемые условия, мало кто знает заранее, куда направляется. Скорее всего, он попадёт на другую планету, вернуться с которой по собственной воле уже не сможет, поскольку полёты на кораблях Гильдии не по карману большинству простых людей.

К счастью, многие дома относятся к своим подданным с уважением или, по меньшей мере, не эксплуатируют. Часто аристократы стараются создать благоприятные условия для их жизни. В рамках своего сословия простым людям могут быть доступны самые разные профессии – главное, чтобы они вносили свой вклад в процветание дома. Некоторые пеоны, как называют коренное население планет, могут вообще не сталкиваться с представителями аристократии, имея дело исключительно с местными властями.

Впрочем, не все благородные дома настолько благородны. Некоторые предпочитают держать подданных в страхе, обращаясь с человеком, как с животным, или хуже того, как с вещью, которую можно выбросить, если она износилась. Да, жизнь в Империи не всегда стоит настолько дёшево, но мало кто станет возражать, что у каждого есть цена.

РЕЛИГИЯ

Вера играет немаловажную роль в Империи. Она остаётся достаточно мощной силой, способной оказывать давление на общество и даже приносить прибыль. Религиозная символика – популярный товар, и некоторые дома не прочь монетизировать духовную жизнь людей.

- **Оборудование:** религиозные сооружения, статуи, чётки, религиозная символика и священные книги.
- **Продукция:** молитвы, гимны, сочинения религиозного и духовного характера.
- **Квалифицированные кадры:** философы, священники.
- **Рабочая сила:** хористы, алтарники, проповедники.
- **Знания:** новые течения религиозной философии, новые вероисповедания.

СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Аграрные миры зачастую являют взору мирные пасторальные картины. Сила домов, полагающихся на сельское хозяйство, заключается в том, что они производят товары, казалось бы, банальные, но жизненно необходимые каждому.

- **Оборудование:** тракторы, комбайны-подборщики, крупная сельскохозяйственная техника.
- **Продукция:** продукты растительного и животного происхождения (от особых сортов пшеницы до баранины и сыра).
- **Квалифицированные кадры:** управляющие хозяйством.
- **Рабочая сила:** пахари, разнорабочие, пастухи.
- **Знания:** новые приёмы агротехники, способные повысить урожайность.

ШПИОНАЖ

Ни один дом Ландсраада не обходится без собственной разведки, но некоторые из них специализируются на том, чтобы производить приборы для слежки или её обнаружения. Отдельные дома занимаются профессиональным шпионажем с целью дальнейшей перепродажи полученной информации.

- **Оборудование:** устройства наблюдения, сенсоры, генераторы помех.
- **Продукция:** информация и секреты домов определённой направленности (например, военная разведка или компромат).
- **Квалифицированные кадры:** кураторы и старшие агенты.
- **Рабочая сила:** полевые агенты, шпионы, диверсанты.
- **Знания:** разные формы шпионажа и методы контрразведки.

Пример. Дом Молай, будучи малым домом, имеет два профиля основной и дополнительный. Первый игроки выбрали из сферы искусства. Они остановились на поэзии (продукция), решив, что их владения будут раем для творчества, где талантливейшие из мастеров слова, объединившись во всевозможные литературные школы, создают самые прекрасные стихи во Вселенной. Второй профиль игроки выбрали из сферы канли – их дом готовит профессиональных убийц (рабочая сила). Они решили, что за многими литературными традициями стоят школы убийц, где учат убивать с поэтической элегантностью.

РОДОВАЯ ПЛАНЕТА

Теперь, когда вы знаете, чем занимается ваш дом, можете подробнее остановиться на его родной планете и знаках отличия. Основной профиль дома чаще всего находится в прямой зависимости от территории, которую этот дом контролирует (будь то целая планета, её часть или спутник на орбите). К примеру, если там есть богатые залежи какого-либо полезного ископаемого, это, скорее всего, и станет основой для развития бизнеса. Однако вариантов в любом случае множество. Каким должен быть мир, на котором расцвело поэтическое искусство? Пасторальной идиллией? Вовсе не обязательно. Нагромождения скал и мёртвые леса с не меньшим успехом могут вдохновить развитие готического стиля.

Обсудите между собой, какой вам представляется родовая планета созданного вами дома. Если возникли разногласия, можно разграничить области на её поверхности, которые занимает тот или иной климатический пояс. Редкие миры представляют собой сплошную пустыню или безграничный океан, а мегаполисы зачастую соседствуют с не менее обширными сельскими областями. Даже относительно небольшая территория малого дома может включать в себя и то, и другое.

Вам нужно в общих чертах описать владения вашего дома. Следующие вопросы помогут сориентироваться:

- Какой климат на большей части планеты? Там жарко, холодно или часто идёт дождь?
- Где предпочитают селиться люди? В многолюдных городах или на одиноких фермах?
- Какой уровень преступности на планете? Там относительно спокойно или постоянно случаются кровавые разборки? Как ваш дом относится к преступникам? Смотрит на них сквозь пальцы или жестоко карает?
- Насколько ваши подданные довольны своей участью? Они уважают власть или боятся её?
- Насколько ваш дом заботится о благосостоянии планеты? Какую долю своих доходов он вкладывает в поддержание её инфраструктуры и экономики? Оказывает ли он социальную помощь населению или забирает всю прибыль себе?

Пример. *Владения дома Молай на планете его сюзерена представляют собой гряду крупных островов. Разнообразные чудеса природы, которые можно встретить на этих островах, вдохновляют поэтов. Люди, живущие там, вполне довольны своей участью, хотя население не очень велико – есть несколько рыбацких деревушек и всего один небольшой городок, где живут представители аристократии. Тайные школы убийц располагаются вдали от любопытных глаз, замаскированные под рыбацкие посёлки и ничем не отличающиеся от них.*

ФЛАГ И ГЕРБ

У каждого благородного дома есть символ, однозначно указывающий всем в Империи, кто владеет данной территорией или имуществом. Гербы Империи не могут похвастаться той же сложностью, что геральдика Старой Земли, но все они уникальны и не оставляют сомнений относительно того, в чьих владениях вы находитесь.

Флаги большинства домов одно- или двухцветные. Во втором случае полотно может быть разделено вертикально, горизонтально или идти узкими полосками. По центру расположен герб, которым может быть изображение животного, какого-то предмета или даже химического элемента.

Игроки должны придумать, как выглядит флаг и герб их дома. Вариантов тысячи – от ястреба Атрейдесов до лампы на гербе дома Ричезов и двойной спирали дома Верниусов.

Пример. *Игроки решают, что эмблемой дома Молай будет свиток, что символизирует поэзию. В качестве основных цветов дома они выбирают красный и белый.*

ДОМИНАНТЫ ДОМА

Последний штрих при создании собственного аристократического дома – это его доминанты (см. стр. 102 и стр. 142-144). Их может использовать любой из персонажей игроков, как будто это его собственные доминанты, но только в том случае, если он действует от лица своего дома и его поступки не идут вразрез с репутацией дома.

За 1 очко Импульса игрок может до конца сцены использовать доминанту дома как свою собственную. Он может делать это так часто, как захочет, пока у него в запасе есть Импульс. Одновременно можно использовать любое количество доминант.

Начальная доминанта любого дома – это сфера деятельности его основного профиля. Ещё одной начальной доминантой является главное качество дома в глазах остальной Империи. Дом может быть, например, «достойным», как Атрейдесы, или «бесчеловечным», как Харконнены. Эта доминанта выражает собой те ожидания, которые возникают у людей, когда они слышат название вашего дома, и определяет, как они будут к вам относиться.

В процессе игры дом может обрести новые доминанты (или утратить старые!). Как правило, это случается после знаковых событий, меняющих репутацию в Империи.

Пример. *Основной профиль дома Молай – поэзия, так что первая из его доминант – «искусство». Поскольку дом скрывает свою причастность к подготовке убийц и уже какое-то время плетёт интриги, пытаясь сделать себе имя, игроки решают, что этот дом «подозрительный». Это становится второй его доминантой.*

ДОЛЖНОСТИ

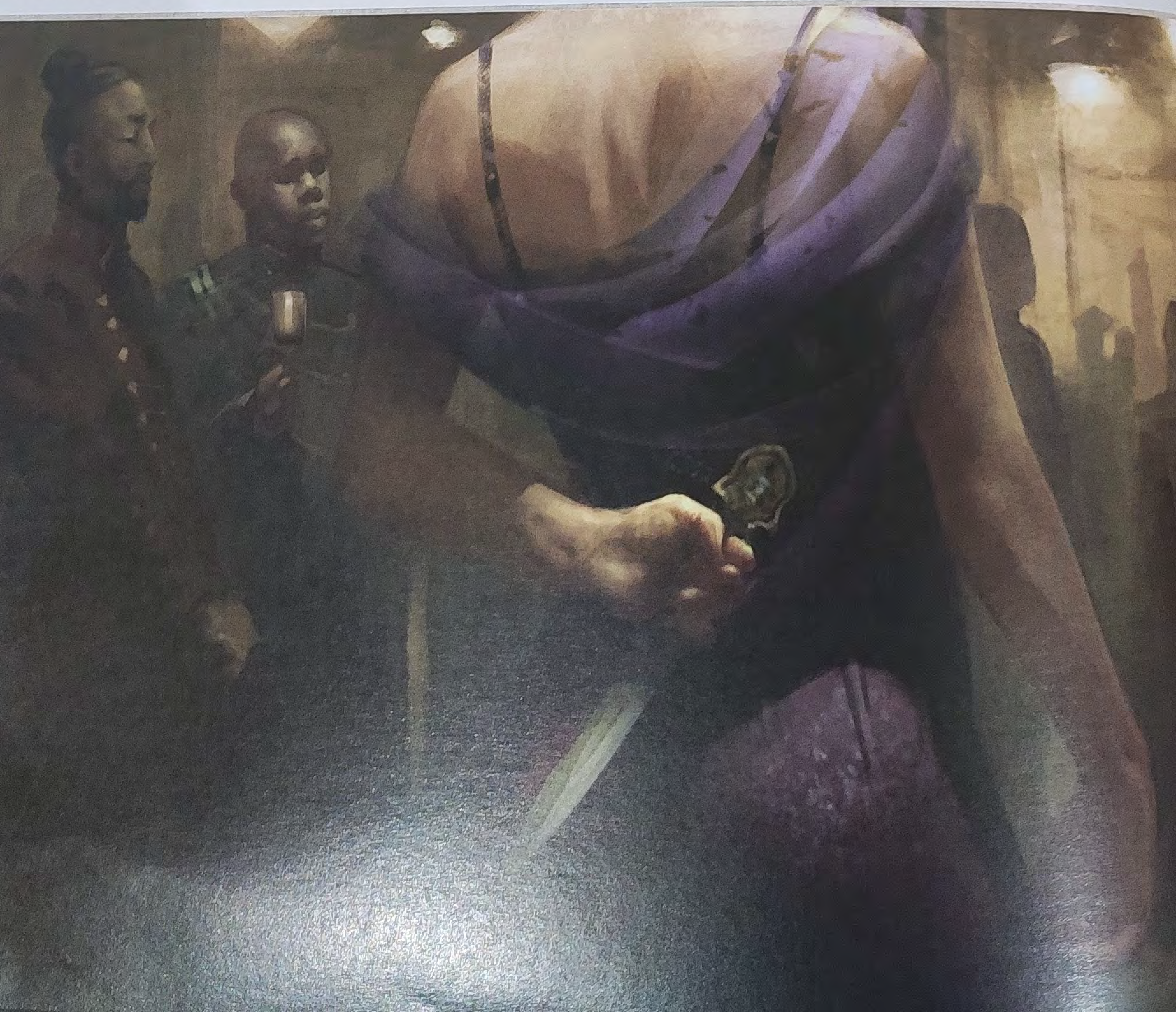
Персонажи игроков занимают достойное место среди самых значимых представителей своего дома. Возможно, они захотят расширить своё влияние ещё больше. В каждом доме есть должности и позиции, которые требуют от кандидатов исключительного таланта и преданности и в то же время предлагают весьма широкие полномочия. Самую высокую должность внутри каждого дома Ландсраада занимает, конечно же, его глава, но ни один барон или герцог долго не продержится без преданных ему советников, шпионов или телохранителей.

Да, время ваших персонажей ещё не пришло, но однажды и они взойдут на вершину. Так к чему именно они стремятся? На этот вопрос стоит ответить заранее. Каждый игрок должен выбрать, кто является прямым начальником его персонажа в начале игры. Кто даёт ему указания? Они общаются с главой дома напрямую — или сперва докладывают кому-то из его непосредственного окружения? Простой шпион, скорее всего, в первую очередь будет иметь дело с главой разведки, а телохранитель — с мастером меча. Когда-нибудь, вполне вероятно, они сами займут эти должности, но пока что их положение более скромно.

Персонаж, к примеру, жаждет стать наследником дома, пытаясь доказать всеми доступными средствами, что он лучше подходит на эту роль, чем его старший брат или сестра. Суккский доктор может усердно трудиться в надежде, что займёт должность главного медика, когда нынешний стареющий коллега уйдёт на покой. В то время как рядовой убийца предпримет, вероятно, более решительные меры для продвижения по службе. Что именно требуется от кандидата, чтобы получить повышение, зависит от традиций конкретного дома, но у каждого игрока должно быть представление о том, к чему стремится его персонаж.

Если игроки хотят, чтобы их персонажи сами занимали перечисленные должности — почему бы и нет? Конечно, это немного странно, когда высокопоставленные лица сами отправляются выполнять поручения, которые можно делегировать подчинённым, но иногда случается и такое. У малого дома, к примеру, может не быть других вариантов, если он столкнулся с серьёзной проблемой, для решения которой нужны компетентные кадры. Кроме того, возможно, ваша группа предпочитает стратегическую игру (см. «Кукловод или исполнитель?», стр. 7).

На следующей странице вы найдёте список наиболее распространённых должностей. Далеко не в каждом доме все эти позиции востребованы и заняты. Порой бывает и наоборот — одинаковые должности может занимать несколько человек (это касается, в первую очередь, советников, но даже консортов может быть больше одного). Уделите некоторое время тому, чтобы придумать, кто занимает эти должности в вашем доме.



Глава дома – это милая старушка или суровый военачальник? Руководитель вашей разведки – скрытная фигура, о которой мало что известно и которую никогда не видели на публике? Или светская львица, всегда находящаяся в самой гуще интриг?

Дайте придуманным вами второстепенным персонажам имена и одну-две доминанты, чтобы сделать их более живыми. Если сразу ничего подходящего не приходит в голову, можно остановиться на главе дома, а остальных добавить уже по ходу игры, когда прояснится больше деталей.

ГЛАВА ДОМА

Это человек, который руководит всем вашим домом на текущий момент. Он носит фамилию дома и соответствующий аристократический титул (барон/баронесса, граф/графиня, маркграф/маркграфиня, маркиз/маркиза, герцог/герцогиня и т. п.). Именно он распоряжается голосом вашего дома в Ландсраде. Все действия подданных благородного дома совершаются от имени его главы (или его сюзерена – главы великого дома или самого Императора). Глава дома принимает все важные решения и назначает подданных на все остальные должности.

Если глава дома состоит в браке, то супруги делят титул и при желании могут оба принять должность главы. Однако тот, кто унаследовал титул и должность по праву рождения, всегда будет стоять выше по рангу, и титул могут разделить между собой лишь двое (если есть и другие, они будут считаться консортами). Если глава дома умрёт, не оставив чётких указаний о том, кто должен быть его наследником, не исключена борьба за власть внутри дома.

Права и обязанности: глава дома обладает абсолютной властью в пределах своих владений. Все его подданные должны ему подчиняться. Забота о благосостоянии дома занимает всё его время, и, если он допустит ошибку или станет пренебрегать обязанностями, дому грозит беда.

КОНСОРТ

Консорт – это супруг, супруга, наложница или иной компаньон главы дома, который не хочет или не может принять титул наравне с ним. Иногда отношения между ними чисто деловые, но нередко встречается и искренняя любовь (такая, как между герцогом Лето и леди Джессикой). Консорт может появляться при дворе и говорить от лица главы дома, когда тот отсутствует, а также временно принять на себя обязанности главы дома, если наследник не определён или ещё не достиг совершеннолетия. Консортами нередко становятся сёстры Бене Гессерит (тайно или явно). Права консорта определяет глава дома – в частности, может ли тот говорить от его лица.

Права и обязанности: консорт всегда может рассчитывать на то, что глава дома его выслушает, и это даёт ему огромную власть, даже если у него нет никаких иных прав. Нередко окружающие пытаются манипулировать консортами, чтобы через них добиться чего-то от главы дома.

НАСЛЕДНИК

Как правило, наследником становится старший из детей главы дома, при этом не играет ключевой роли, родной это ребёнок или приёмный. Кроме того, если наследник усту-



пает в талантах (или коварстве) кому-то из своих младших братьев или сестёр, он может очень быстро лишиться своих прав. Бывали даже случаи, когда титул наследовал кто-то из подданных, не находившийся в родстве с главой дома, но сумевший поразить его своими способностями. Назначает наследника глава дома, после чего избраннику приходится посвятить время тому, чтобы овладеть всеми необходимыми для управления навыками. Со временем наследник может замещать главу дома при решении некоторых вопросов.

Права и обязанности: самая главная задача наследника – получить все необходимые знания для того, чтобы взять на себя управление домом в случае смерти его главы (часто – внезапной). Наследник нередко становится главной целью врагов. Он должен беречь себя, не забывая, что в каждой тени может скрываться убийца. Устранив наследника, можно спровоцировать борьбу за власть и ослабить дом. А если при этом ещё убить и главу дома, это может привести к его быстрому падению. Самые хитрые правители часто публично назначают своим наследником того, кто им не нравится, втайне занимаясь подготовкой совсем другого кандидата.

ГЛАВНЫЙ МЕДИК

Большинство домов содержит значительный штат врачей и других медицинских работников, руководит которыми главный медик. В его обязанности как наиболее опытного из всех докторов зачастую входит также наблюдение за здоровьем главы дома и членов его семьи. Чтобы оказать необходимую медицинскую помощь правящему дому и его солдатам, требуется немало сил и времени, особенно если дом ведёт войну, и чем больше дом, тем многочисленней медицинский персонал, который на него работает. Главный медик тесно сотрудничает с главой шпионской сети, помогая предотвратить возможное применение биологического оружия или ядов против правителя, членов его семьи и дома в целом. Он тщательно следит за состоянием здоровья всех приближённых главы дома и проводит вскрытия вражеских агентов, чтобы убедиться, что в их телах не спрятаны хитроумные ловушки вроде бомб-имплантов. Из соображений безопасности на столь важную должность предпочитают принимать докторов Суккской школы, прошедших имперское кондиционирование, не позволяющее им причинить вред своим подопечным. Однако малые дома, как правило, не могут позволить себе такую роскошь, как Суккских врачей.

Права и обязанности: главный медик руководит всеми медицинскими частями и служебным персоналом дома. Он является личным врачом главы дома и его семьи, поэтому посвящён во многие тайны. Удар, который он способен нанести дому, если пожелает его предать, может оказаться смертельным.

ГЛАВНЫЙ УЧЁНЫЙ

В юрисдикции этого человека находятся наука и высшее образование. Он руководит научной сферой от лица главы дома, а также даёт тому консультации по сложным вопросам. Должность главного учёного близка должности советника, с той лишь разницей, что учёные предпочитают научный подход эмпирическому. Они возглавляют исследовательские институты, работающие под покровительством главы дома, и занимаются накоплением знаний, что должно способствовать укреплению дома за счёт новых открытий и изобретений.

Права и обязанности: большинство учёных предоставлены сами себе. Единственное требование к ним заключается в том, чтобы они хорошо разбирались в своей научной области. Периодически они должны отчитываться о своих достижениях, а также давать консультации, когда в этом возникает необходимость. Если дому срочно требуется разрешить какую-то научную проблему, учёный может оказаться под большим давлением, вынужденный в кратчайшие сроки предоставить результат, а в подобной ситуации ему необходимо быть предельно внимательным, иначе ошибка может привести к катастрофе.

КАЗНАЧЕЙ

Казначей руководит всеми финансовыми делами дома. Он следит за размером его капитала, контролирует сбор налогов и решает прочие финансовые вопросы, касающиеся его деятельности.

Права и обязанности: хороший казначей видит в бухгалтерских отчётах гораздо больше, чем простое движение денежных потоков: расхождения в финансовых документах могут свидетельствовать о коррупции, плохом руководстве и многих других проблемах. Кроме того, казначей всегда знает, как распорядиться капиталом, чтобы он принёс дому больше дохода. Многие из казначеев тесно сотрудничают с советниками из КООАМ, чтобы поддерживать положение своего дома в Ландсрааде.

МАСТЕР ВОЙНЫ

В отличие от мастера меча, которому нет равных в поединке, для мастера войны самое важное – уметь руководить войсками. Одни направляют ход сражения из штаба, другие лично ведут солдат в бой, но, так или иначе, самое важное для них – это подчинённые. Мастер войны отвечает за то, чтобы армия была обучена, дисциплинирована и обеспечена всем необходимым как во время войны, так и в мирное время. Мастер войны не обязательно должен быть умелым бойцом; главное, чтобы он разбирался во всех вопросах, которые касаются ведения войны и подготовки к ней.

Права и обязанности: большинство домов предпочитают не вступать в открытые военные столкновения, но если это всё же случается, все стороны конфликта действуют жестоко и решительно. Мастер войны должен обеспечить постоянную боеготовность армии, чтобы моментально отреагировать на любую военную угрозу. Кроме того, ему необходимо разбираться в вопросах логистики, чтобы спланировать переброску войск, в том числе и на другие планеты.

МАСТЕР МЕЧА

Мастер меча, или «мастер над оружием», – очень древнее и почётное звание. Это превосходный фехтовальщик, превзошедший всех в искусстве боя и выполняющий, как правило, функции военного и тактического советника или телохранителя главы дома. Большинство мастеров меча также тренируют солдат и юных наследников. Личная безопасность членов благородной семьи находится под их ответственностью, и потому мастера меча очень серьёзно относятся к своим обязанностям.

Права и обязанности: мастер меча – это не просто опытный дуэлянт, смертельно опасный в схватке, но и великолепный тактик, зачастую прошедший множество сражений. Он дол-

жен быть всегда наготове и уметь предугадывать действия врага. Его главная задача – обеспечить безопасность главы дома и его родственников в любых обстоятельствах.

МАСТЕР-ШПИОН

Мастер-шпион – тот, кто поддерживает шпионскую сеть как на территории дома, так и за её пределами. В его подчинении находятся простые шпионы, убийцы и осведомители. Мастер-шпион должен обеспечить эффективную работу разведки и контрразведки. Вся его работа связана с секретной деятельностью дома. Насколько коварные интриги он плетёт, зависит от нужд дома, но любой мастер-шпион, без сомнения, крайне хитёр и чрезвычайно хорошо информирован. Многие из них порой скрывают некоторые операции от главы дома, чтобы ничто не угрожало его репутации.

Мастер-убийца – это такой мастер-шпион, который в защите интересов дома больше полагается на убийства, чем на поиск информации. Их ценят и уважают ничуть не меньше. Некоторые дома принимают на службу и мастера-шпиона, и мастера-убийцу.

Права и обязанности: что бы ни задумал враг, это не должно стать для мастера-шпиона сюрпризом. Его задача – охранять дом ото всех скрытых угроз и всегда иметь наготове ловушку для любого, кто осмелится выступить против его хозяев.

СОВЕТНИК

Существует множество областей знаний, необходимых для успешного управления планетой или иной подконтрольной дому территорией. Политика, экономика, бизнес, этикет, история Империи... Глава дома не может быть одинаково компетентным во всех этих вопросах – для этого ему и нужны советники. Большинство домов обходится одним политическим советником, но есть и те, кто может позволить себе целый штат. Существуют также правители настолько просвещённые (или настолько глупые), что им вообще не нужны ничьи советы. Степень влияния советников тоже может быть разной – одни компенсируют слабые стороны главы дома и поэтому незаменимы, другие являются не более чем рупором идей самого правителя. Самые богатые дома (императорский в том числе) приглашают на должность советника преподобных матерей Бене Гессерит за их талант к правдовидению.

Права и обязанности: каждый советник – это эксперт в определённой области, и от него ожидают наивысшей компетенции. Он должен оставаться в курсе всех новых веяний и открытий, всегда быть готовым ответить на любой вопрос и объяснить главе дома суть интересующей его проблемы.

СУДЬЯ

Судья следит за соблюдением законов, установленных благородным домом на подконтрольных ему территориях, а также за обеспечением порядка. Судьи тесно сотрудничают с управляющими (и другими высокопоставленными подданными), советуясь с ними по вопросам безопасности, но подчиняются они только главе дома. Чтобы успешно выполнять свои обязанности, судья должен быть посвящён в подноготную криминального мира. Его задача – хранить покой на вверенных ему землях. Однако добиваться этого он может разными способами: как искореняя преступность, так и заключая сделки с гангстерами.

Права и обязанности: судья должен обеспечить соблюдение законов, установленных домом на вверенной ему территории. Он может работать в одиночку или руководить огромным штатом законников – это зависит от размера и положения дома. Коррумпированный судья – серьёзный удар по финансовому положению любого дома, ведь из-за контрабанды и иной преступной деятельности тот станет терять существенную часть доходов.

УПРАВЛЯЮЩИЙ

Управляющие осуществляют непосредственный контроль за местным населением ленных планет. Они принимают петиции и решают, какие из них дойдут до главы дома. Они же объявляют подданным волю правителя в доступной для них форме. Сиюминутные проблемы, с которыми сталкивается благородный дом, – это забота управляющего, и он должен правильно рассудить, какие из этих проблем следует довести до сведения главы дома, а какие для этого слишком ничтожны.

Права и обязанности: дело управляющего – понимать нужды простых людей и помогать главе дома обеспечивать их (или пренебрегать ими без серьёзных последствий). Он должен чувствовать настроение толпы и уметь предсказывать возможные бунты среди населения.

ЭМИССАР

Эмиссар – это лицо, отвечающее за внешнюю политику дома, то есть за мирное взаимодействие с его врагами и соперниками, представителями КООАМ, Ландсраадом и другими организациями, например, Бене Гессерит и Космической гильдией. В его подчинении находится штат дипломатов, послов и курьеров. В их обязанности входит представлять интересы дома и его главы на арене общеимперской политики.

Права и обязанности: держать руку на пульсе Вселенной – прямая обязанность эмиссара. Политическая ситуация в Империи меняется быстро, а упущенный момент может привести дом к гибели.



Враги

Последняя, но немаловажная деталь, касающаяся любого дома, – это его враги. Даже у самой благородной и сговорчивой семьи есть те, кто её ненавидит. Причины могут быть разными: кто-то может просто ошибаться в своей оценке, кого-то ввели в заблуждение, а кто-то, возможно, и впрямь презирает всех порядочных людей. Люди нередко ненавидят других за достоинства, которых сами они лишены.

К счастью, не всегда вражда доводит до кровавой вендетты, известной под названием «канли», как это случилось с Атрейдесами и Харконненами. Политическая жизнь Империи полна неожиданностей, и вчерашние враги могут стать союзниками, а союзники – врагами. То, что сегодня обострило конфликт между двумя домами, завтра может оказаться поводом для союза.

Дом, к которому принадлежат персонажи игроков, в начале игры, вероятнее всего, будет враждовать с одним или двумя другими. В Империи невозможно чего-то достичь, никому при этом не перейдя дорогу. Количество и мощь врагов зависят от того, насколько высокое положение занимает дом персонажей.

Количество врагов

- **Молодой дом:** не имеет врагов в начале игры.
- **Малый дом:** 1 малый вражеский дом.
- **Большой дом:** 1 большой вражеский дом и 1 малый вражеский дом, который тому служит.
- **Великий дом:** 1 великий вражеский дом или 2 больших вражеских дома (или 1 фракция, например, Бене Гессерит, императорский двор и т. п.), а также множество малых домов, которые служат одной из этих сил.

Степень вражды

Бросьте 1d20 для каждого из вражеских домов, чтобы определить, насколько далеко зашла ваша вражда и на что тот будет готов ради низвержения вашего дома.

Результат	Степень вражды
1–5	**Неприязнь** Сложность всех взаимодействий с представителями этого дома выше на 1 из-за недоверия и постоянного ожидания подвоха.
6–10	**Соперничество** Этот дом ищет способ ослабить вас, но избегает открытого конфликта, если только это не несёт очевидной выгоды. Его ставленники распускают о вас слухи при дворе и пытаются очернить при первой же возможности.
11–15	**Ненависть** У этого дома есть план, как вас уничтожить, но он не станет рисковать, если не будет уверен, что нанесёт серьёзный ущерб.
16–20	**Канли** Этот дом направил все свои ресурсы на то, чтобы истребить вас всех до последнего. Его представители пойдут на что угодно, если это поможет им добиться желаемого.

Угроза со стороны вражеского дома

Поскольку вражеский дом всегда поблизости, ведущий может в любой момент потратить 1 очко Угрозы, чтобы тот как-то проявил себя. Ситуации могут быть разными: от смутных слухов о намерениях и делах чужого дома до появления его агентов во плоти. При этом враги не обязательно должны замышлять что-то против персонажей, возможно, они заняты своими делами. Не исключено, что вражеские агенты просто почувствовали момент слабости и решили воспользоваться случаем, чтобы ослабить своего противника.



ПРИЧИНА ВРАЖДЫ

У вражды всегда есть причина, хотя в некоторых случаях детали могли кануть в историю. Бросьте 1d20, чтобы выбрать случайный вариант из таблицы, или выберите тот, что лучше подходит с точки зрения персонажей. Надо заметить, что ваш дом не обязательно должен быть пострадавшей стороной! Возможно, вы и есть агрессор и виновник возникших разногласий.

РЕЗУЛЬТАТ	ПРИЧИНА ВРАЖДЫ
1-2	**КОНКУРЕНЦИЯ** Ваши дома являются конкурентами на рынке или сражаются за обладание источником ресурсов, в качестве которого может выступать как конкретное предприятие или даже целая планета, так и монопольное право заниматься определённой деятельностью.
3-4	**ПРЕЗРЕНИЕ** Представители презираемого дома совершили при дворе какой-то поступок, который был оценён как неприемлемый или даже постыдный. Репутация этого дома пострадала настолько, что одних извинений уже недостаточно.
5-6	**ДОЛГ** Дом нарушил условия сделки. Причиной могло быть недоразумение, неудачное стечение обстоятельств – или злой умысел.
7-8	**СТАРАЯ ВРАЖДА** Ваши дома враждуют испокон веков. Кто-то из ваших предков тысячи лет назад совершил поступок, из-за которого отношения между домами дали трещину, и с тех пор эта трещина только увеличивалась. Возможно, никто уже толком и не помнит, что вас разделило, и каждый из домов придерживается своей версии.
9-10	**МОРАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ** Один из домов придерживается неприемлемых для другого моральных ценностей. Причиной вражды может стать как непристойное поведение или жестокое обращение с подданными, так и фанатичная преданность Императору, непомерное благородство или раздражающая религиозность.
11-12	**ВАССАЛЬНАЯ ПРИСЯГА** Один из домов служил когда-то второму, но потом заявил о своей независимости. Возможно, бывший сюзерен хочет вернуть «выскочку» под свой контроль. Или вассал хочет отомстить за старые обиды или просто за то, что ему так долго не давали возможностей для роста.
13-14	**СЕМЕЙНЫЕ УЗЫ** На протяжении многих лет между членами домов заключались брачные союзы, но один из них внезапно отказался продолжить традицию. Оба дома оказались расколоты и теперь винят в этом друг друга.
15-16	**КРАЖА** Один из домов завладел чем-то, что раньше принадлежало другому. Новый владелец заявляет, что получил этот объект честным путём, в то время как старый владелец утверждает, что это невозможно. В качестве объекта может выступать древний артефакт, технологически сложное устройство или даже что-то менее осязаемое, например, титул или расположение Императора. Конфликт между домами зашёл так далеко, что простой возврат объекта предыдущему владельцу его не разрешит.
17-18	**ЗАВИСТЬ** Один из домов попросту завидует второму: считает, что тот недостоин обладать тем, чем обладает, что он растрачивает попусту те чудесные преимущества, которыми одарила его судьба. Чрезмерная идеализация породила жгучую зависть. Если бы только судьба одарила их, а не их соперников, уж они-то всё сделали как надо!
19-20	**НЕТ ВИДИМЫХ ПРИЧИН** Никто не знает, из-за чего началась вражда между вашими домами. Вы просто враги – и всё. Лишь единицы задаются вопросом, как так получилось.

***Пример.** Дом Молай – малый дом, поэтому в начале игры у него один враг. Игроки решают назвать вражеский дом Аркьюри. Один из игроков бросает кость, чтобы определить степень вражды. Выпадает 12, что означает ненависть. Затем игрок снова бросает кость, чтобы определить причину ненависти. Результат 9 означает, что она возникла на почве моральных ценностей. Поскольку Молай – дом поэтов и убийц, игроки решают, что их враги придерживаются пуританских религиозных взглядов. Обсудив между собой, игроки и ведущий сходятся на том, что до Аркьюри дошли слухи о тайной деятельности дома Молай по подготовке убийц, и теперь они винят дом Молай не только в распущенности нравов, но ещё и в пособничестве преступлениям.*

После того как игроки определились, с кем и почему враждует их дом, ведущий может самостоятельно добавлять противникам необходимые детали, используя те же принципы, по которым игроки создавали дом своих персонажей. Впрочем, если ведущий не будет возражать, игроки тоже могут принять участие в создании вражеских домов.

Глава 4

Создание персонажа

Существует множество определений того, что значит «хорошо прожитая жизнь» и какова её противоположность. Жизнеописания одного и того же человека порой противоречат друг другу. Один назовёт его дьяволом, другой святым, а третий найдёт в нём немного от обоих.

Принцесса Ирулан, «Мудрость Муад'Диба»

Когда вы обрисовали в общих чертах дом, судьба которого ляжет в основу сюжета будущей игры, можно переходить к описанию тех людей, которые станут в ней главными героями. Эта глава посвящена созданию персонажей. Вы сможете шаг за шагом пройти весь путь от концепции до её воплощения или при желании остановиться на самых основах, чтобы позволить вашим героям самим раскрыться во время игры.

В игре «Дюна: Приключения в Империи» можно выделить персонажей двух типов: персонажи игроков и персонажи ведущего.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Данная глава посвящена в первую очередь созданию и дальнейшему развитию персонажей игроков, т. е. тех действующих лиц повествования, за которых решения принимают игроки, а не ведущий. Персонажи игроков, или ПИ, делятся на две группы – главные герои и помощники.

Главные герои – это самые важные персонажи в игре, вокруг которых разворачивается история. У каждого игрока может быть только один такой персонаж. Главные герои – это чаще всего выдающиеся личности, занимающие видное положение в своём доме (пускай они им и не управляют... пока что). В этой главе вы найдёте два способа создания главных героев – вы можете выбрать любой из них, главное, чтобы все игроки использовали один и тот же способ.

Помощники – это тоже персонажи игроков, но им уделяется не так много времени, как главным героям (и при создании, и в самой игре). Чаще всего их не придумывают заранее – они появляются тогда, когда в этом возникает сюжетная необходимость. Помощники – это подданные того же дома, что и главные герои, их коллеги, подчинённые, слуги, солдаты, связные и другой персонал. Помощники могут быть важными или незначительными персонажами.

- **Важные** персонажи-помощники играют значимую роль в повествовании, появляясь периодически на всём протяжении игры. Они, скорее всего, являются экспертами в своей области или выделяются какими-то иными качествами.
- **Незначительные** персонажи-помощники – это рядовой персонал, часто безликий, который появляется на одну сцену для выполнения конкретной задачи.



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего, или ПВ, это все те действующие лица, за которых решения принимает ведущий. Большая часть персонажей ведущего относится к персонажам игроков дружелюбно или по меньшей мере нейтрально, однако в центре внимания, как правило, оказываются именно враги и соперники. Персонажи ведущего делятся на ключевых, важных и незначительных.

- **Ключевые** персонажи ведущего – могущественные люди, равные по своему влиянию главным героям, а иногда и превосходящие их.
- **Важные** персонажи ведущего – видные представители других домов или иных фракций, аналогичные важным помощникам ПИ.
- **Незначительные** персонажи ведущего – случайные безымянные противники: солдаты, слуги, бандиты и т. п.

Ведущий создаёт своих персонажей аналогично тому, как это делают игроки, но с некоторыми отличиями. Подробнее о персонажах ведущего см. «Главу 8. Ведущий» и «Главу 9. Союзники и враги».

КТО ВЫ?

Первый шаг при создании любого персонажа – это формирование общей концепции. Кто он? Чем он занимается? Ниже приведено несколько примеров концепций. Кроме того, на стр. 113 вы найдёте архетипы персонажей, которые помогут вам сориентироваться в многообразии ролей, которое предлагает вселенная «Дюны». Лучше всего обойтись без какой-либо конкретики, чтобы в дальнейшем персонажа проще было изменять и подстраивать под игру.

Примеры концепций персонажей:

- **Отпрыск благородного дома.** Вы один из членов семьи, возможно даже наследник. Быть может, вы хотите доказать своё право на титул или, напротив, найти собственный путь во Вселенной.
- **Советник-ментат.** Вы получили тренировку в школе ментатов и теперь верой и правдой служите своему дому. Ваши беспрецедентные способности к запоминанию и логическому мышлению незаменимы для любого, кто хочет получить или удержать власть.
- **Ставленница Бене Гессерит.** Вы одна из сестёр Бене Гессерит, выполняющая ту роль, которая была вам назначена орденом. Вы можете быть официальной супругой, наложницей, правдовидицей, дипломатом, шпионкой или кем угодно ещё.
- **Мастер меча.** Вы воин, искусно владеющий клинком, получивший – или мечтающий получить – звание мастера меча. Ваше дело – проливать чужую кровь за нанявший вас дом или учить его солдат, как делать это с наибольшей эффективностью.

Медик. Для богатых и могущественных нет ничего важнее, чем здоровье и долгая жизнь. Докторов ценят – и в то же время боятся. Те, кто может позволить себе нанять доктора, получившего кондиционирование в Суккской школе, готовы платить баснословные гонорары ради уверенности, что им не причинят вреда.

Контрабандист. КООАМ и Космическая гильдия вездесущи, но они закрывают глаза на некоторые партии товаров и пассажиров, позволяя перемещать их между планетами, минуя бдительный взор могущественных сил. Вы один из тех, кто знает тайные пути Вселенной и активно ими пользуется.

Воин фрименов. Вы закалённый пустыней воин, умеющий выживать на Арракисе. Водная дисциплина давно стала вашей второй натурой. У вас нет причин доверять инопланетникам, но обстоятельства заставили примкнуть к ним на время.

Офицер гвардии. Вы военный офицер, который служит примером для своих солдат и ведёт их в бой во имя благородного дома.

Концепция, выбранная на данном этапе, в дальнейшем претерпит немало изменений, но она послужит отправной точкой – прочным основанием, от которого удобно отталкиваться.

ДВА СПОСОБА

Мы предлагаем два способа создания главных героев. Ниже в общих чертах описаны оба. Подробнее о каждом смотрите соответствующий раздел данной главы.

ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ

Этот способ предполагает, что вы заранее продумываете все детали своего персонажа, проходя несколько этапов, на каждом из которых вам предстоит сделать определённый выбор. Сперва вы выбираете архетип, затем распределяете заданное количество очков между навыками, определяете специализации и таланты, стимулы и убеждения, и в результате получаете полностью сформированного персонажа.

Пошаговое создание персонажа даёт немалый простор для придания ему индивидуальности. Кроме того, этот способ позволяет начать игру во всеоружии, заранее зная, что представляет собой каждый из главных героев.

ЭСКИЗ

Если вы хотите начать побыстрее или вам нравится наблюдать, как характер персонажа рождается в самой игре, вам больше подойдёт способ эскиза. Он повторяет некоторые шаги первого способа – вы выбираете архетип, пару основных навыков, стимул, соответствующее ему убеждение и некоторые другие характеристики, но большая часть листа персонажа остаётся незаполненной. В зависимости от того, как будут разворачиваться приключения ваших героев и с какими трудностями они столкнутся, проявятся новые грани их личности, которые вы впоследствии сможете вписать в лист.

Этот способ хорошо подходит новым игрокам, незнакомым с правилами, поскольку позволяет отложить важные решения до момента, когда они освоятся в игре и разберутся, на что влияют те или иные характеристики.

КРАТКИЙ ОБЗОР ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ

Прежде чем вы приступите к созданию персонажа, стоит бегло ознакомиться с основными правилами игры, чтобы понимать, на что повлияет тот или иной выбор или присвоенное значение. Более подробно о правилах вы можете прочитать в следующей главе, здесь же вы найдёте краткую выжимку, которая поможет сориентироваться в дальнейшем.

В основном, когда игрок хочет, чтобы его персонаж совершил какое-то действие, ему достаточно просто описать, что и как тот говорит или делает. Однако бывают случаи, когда выполнению поставленной задачи кто-то мешает или она настолько сложна, что персонаж может с ней не справиться, – в таких случаях необходима **проверка**. Игра покажется довольно скучной, если персонажам всё будет удаваться с первого раза.

Чтобы сделать проверку, нужно бросить несколько двадцатигранных костей (они же d20). Их количество может варьироваться от 2 до 5. Персонаж получает 1 **успех** за каждый отдельный результат на d20, который оказался ниже или равен **порогу**. Порогом, в свою очередь, является сумма рангов **навыка**, который использует персонаж (от 4 до 8), и **стимула**, который им движет (также от 4 до 8).

Если на кости выпала единица, то она считается за 2 успеха. Кроме того, 2 успеха добавляет результат, который ниже или равен рангу используемого навыка, если у персонажа есть подходящая **специализация**. Такие результаты называются **критическим успехом**. Если же на кости выпало 20, то это может существенно осложнить жизнь персонажу. Такой результат называется **затруднением**.

Ведущий также назначает **сложность** проверки – от 0 до 5. Если вы набрали столько же или больше успехов, то вы успешно проходите эту проверку.

Чтобы получить больше успехов, игрок может воспользоваться **Импульсом**. Импульс растёт по ходу игры за счёт лишних успехов, полученных при проверках, и его можно использовать, в частности, для того, чтобы увеличить набор d20. Кроме того, **доминанты** персонажей позволяют снижать сложность, а очки **Решимости** – перебрасывать кости или добавлять гарантированные успехи. Ведущий, в свою очередь, может снизить шансы персонажей игроков, используя очки **Угрозы**, чтобы усилить второстепенных персонажей или в целом усложнить ситуацию.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажи игроков в игре «Дюна: Приключения в Империи» – люди неординарные, на голову превосходящие всех остальных. Они проницательны, рассудительны, и разум берёт в них верх над инстинктами. Проще говоря, это именно те люди, которым можно доверить власть и чьи деяния определяют будущее человечества.

Каждый персонаж обладает целым набором характеристик, часть которых имеет числовое значение. Все они так или иначе определяют, кем является персонаж, что он может и как взаимодействует с миром. Описание каждой из этих характеристик вы найдёте ниже.

ДОМИНАНТЫ

У каждого персонажа есть две **доминанты**, представляющие собой фундаментальные истины о его социальном положении и характере. Они задают контекст всех действий персонажа: влияют на сложность проверок и в целом определяют, что он сможет, а чего не сможет сделать. Доминанты персонажей мало чем отличаются от доминант дома, упомянутых ранее, или доминант сцены. Подробнее см. «Главу 5. Правила».

Первая доминанта персонажа – это, как правило, его титул, должность или иное обозначение социального статуса. Положение в обществе определяет, как персонаж с этим обществом будет взаимодействовать, что ему позволено, а что нет. Название дома, к которому принадлежит или которому служит персонаж, должно фигурировать в формулировке первой доминанты. К примеру: «герцог дома Атрейдесов», «мастер-убийца дома Атрейдесов» или «наложница герцога Лето Атрейдеса».

Вторая доминанта персонажа – это основная черта его характера с точки зрения окружающих. Например, он может быть «мудрым и справедливым» или «безжалостным и бессердечным». Это репутация, которую заслужил персонаж и которая определяет, как к нему будут относиться.

Эти две доминанты описывают персонажа в самых общих чертах и определяют его место в Обитаемом космосе. Представьте себе, что вам нужно вкратце, парой словосочетаний описать кому-то саму сущность вашего главного героя – это и будут доминанты.

Иногда у персонажа может быть и третья доминанта, отражающая его принадлежность к некоей организации или группировке, которая может служить дополнительным источником влияния – или проблем, если её интересы противоречат интересам дома. Например, «суккский доктор», «кондиционированный ментат» или «сестра Бене Гессерит».

НАВЫКИ

Разумеется, персонаж – это не только титул и репутация. Чтобы добиться чего-то в жизни, необходимо действовать, а чтобы действовать эффективно, нужно обладать соответствующими умениями. Опыт и познания персонажа – это те инструменты, с помощью которых он меняет мир вокруг.

Существует пять навыков, описания которых приведены ниже. Их ранги могут варьироваться от 4 до 8. Чем выше ранг навыка, тем компетентнее персонаж. Навык в проверке выбирается с учётом того, что собирается делать персонаж. Высокий ранг соответствующего навыка увеличивает шанс получить успех.

БОЙ

Навык **Боя** – это умение сражаться с оружием в руках и без него, это осторожность, трезвая оценка опасности, понимание тактики и стратегии, а также знания, касающиеся орудий войны, боевых искусств и истории вооружённых конфликтов.

- Используйте навык **Боя**, чтобы сразиться или, наоборот, уйти от опасности; чтобы спланировать поединок или военную операцию; чтобы вспомнить сведения о методах или истории разрешения конфликтов.

ВЫДЕРЖКА

Навык **Выдержки** – это умение подчинять себе собственное тело и разум (превозмогая инстинкты и автономные функции организма), а также оказывать влияние на других за счёт авторитета, харизмы и силы воли. Выдержка позволяет также концентрироваться и сохранять хладнокровие, необходимое для выполнения сложных задач (например, при попытке вскрыть замок).

- Используйте навык **Выдержки**, чтобы противостоять всему, что ослабляет тело и затуманивает разум (яды, алкоголь, наркотические вещества и т. п.); чтобы подавлять инстинкты и рефлексы, игнорировать боль, превозмогать физические лишения, а также противостоять чужой воле; чтобы навязывать свою волю другим, не имея рычагов давления.

ОБЩЕНИЕ

Навык **Общения** – это умение вовлечь в разговор, вести светскую беседу, научную дискуссию или политические дебаты. Он включает в себя использование намёков, недомолвок, подтекста и контекста для передачи тайного смысла или сокрытия истинных намерений, а также способность распознавать подобные приёмы в речи других.

- Используйте навык **Общения**, чтобы уговорить или обмануть кого-то; чтобы понимать чужие намёки и успешно использовать их в речи самому; чтобы видеть истинные намерения собеседника и распознавать коммуникативные приёмы, которые он использует.

ПОЗНАНИЕ

Навык **Познания** – это умение воспринимать и обрабатывать информацию, запоминать и воспроизводить данные, а также использовать накопленные сведения. Он включает в себя дедукцию и интуицию, анализ и умение делать выводы, а также большой багаж технических и научных знаний.

- Используйте навык **Познания**, чтобы разобраться в ситуации или обыскать местность; чтобы провести научное исследование; чтобы вспомнить нужную информацию; чтобы сделать верные выводы из полученных сведений; чтобы применить теоретические знания на практике.

ФИЗПОДГОТОВКА

Навык **Физподготовки** – это мобильность и манёвренность персонажа, умение быстро и аккуратно перемещаться по любой поверхности, будь то пешком или с использованием различных средств передвижения, а также способность преодолевать препятствия на пути.

- Используйте навык **Физподготовки**, чтобы ходить, бегать, прыгать, лазать, плавать или передвигаться любыми другими способами в ситуациях, когда важна скорость, аккуратность, скрытность или внимательность, а также для того, чтобы использовать физическую силу вне боя.

РАНГ НАВЫКА	ОЗНАЧАЕТ
4	У вас нет подготовки или знаний в этой области.
5	У вас есть базовый уровень подготовки.
6	Вы хорошо подготовлены, и у вас есть небольшой практический опыт.
7	Вы обладаете незаурядными способностями и большим опытом.
8	Вы – прославленный и широко известный мастер своего дела.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Каждый навык охватывает широкий спектр действий. Специализации сужают его, выделяя те области, в которых персонаж достиг настоящего мастерства благодаря жизненному опыту или профессиональным тренировкам.

У персонажа есть одна или несколько специализаций, связанных с теми навыками, ранг которых 6 или выше (при этом необязательно с самыми высокими). Специализация увеличивает шансы персонажа добиться критического успеха при проверке соответствующего навыка, если она подходит к текущей ситуации. Не существует исчерпывающего списка специализаций, их количество безгранично. Далее указаны примеры для каждого из навыков, однако при создании персонажа вы можете придумывать собственные специализации.

Несмотря на то, что изначально специализации привязаны к определённому навыку, во время игры их можно использовать при любой проверке, если позволяет ситуация. Навык, позволивший получить специализацию, будет использоваться чаще других, но это не значит, что остальные навыки совершенно неприменимы в рамках данной специализации. Некоторые специализации в списке отмечены звёздочкой (*) – это означает, что вам нужно выбрать область, на которую специализация будет распространяться. Если персонаж опытен сразу в нескольких таких областях (например, он умеет играть на двух разных музыкальных инструментах), специализацию можно взять повторно.

ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ ДЛЯ НАВЫКА БОЯ

- **Атомное оружие** (понимание принципов работы атомного оружия и умение его применять, см. стр. 23, 200);
- **Борьба** (владение приёмами ближнего боя без применения оружия);
- **Винтовки** (использование длинноствольного огнестрельного оружия);
- **Военная стратегия** (планирование крупномасштабных военных действий);
- **Длинные клинки** (фехтование на мечах и шпагах);
- **Дуэль** (этикет и приёмы благородного боя);
- **Засада** (нападение из укрытия);
- **Короткие клинки** (бой на ножах);
- **Лазерное оружие** (понимание принципов работы лучемётов и применение их в бою, см. стр. 23, 200);
- **Маневрирование** (увороты и уклонения от ударов);
- **Мордобой** (драка с использованием грязных приёмов и подручных предметов);
- **Пистолеты** (использование ручного короткоствольного оружия);
- **Силовой щит** (использование силового щита в бою и приёмы его обхода);
- **Тактика** (планирование точечных боевых операций);
- **Убийство** (умение подобраться близко к цели, чтобы нанести смертельный удар).

ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ ДЛЯ НАВЫКА ВЫДЕРЖКИ

- **Бесстрастие** (способность контролировать эмоции и действовать рационально);
- **Внедрение** (проникновение на определённую территорию или в ряды организации);
- **Выживание*** (на выбор: город, джунгли, ледники, пустыня и т. п.);
- **Командование** (умение отдавать приказы так, чтобы им подчинялись);
- **Координация** (способность выполнять сложные физические задачи);
- **Наблюдение** (наблюдение за территорией или за поведением человека с целью получения информации);
- **Стойкость** (способность противостоять окружающей среде);
- **Хладнокровие** (умение оставаться спокойным в стрессовой ситуации);
- **Шпионаж** (сбор информации, слежка за целью).

ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ ДЛЯ НАВЫКА ОБЩЕНИЯ

- **Актёрское мастерство** (способность менять своё поведение);
- **Воодушевление** (использование вдохновения или художественных способностей для создания чего-либо);
- **Дипломатия** (умение вести переговоры);
- **Допрос** (вытягивание информации из собеседника с помощью риторических приёмов или прямых угроз);

- **Запугивание** (умение заставить противника отступить, не вступая в конфликт);
- **Иносказание** (умение передать информацию, не называя вещи своими именами);
- **Лингвистика** (знание языков и понимание принципов, по которым они функционируют);
- **Маскировка** (способность менять свою внешность);
- **Музыка*** (на выбор: лира, балисет, барабан и т. п.);
- **Нейролингвистика** (умение вложить в сознание человека идею без его ведома);
- **Обаяние** (умение очаровать собеседника и вызвать его доверие);
- **Обман** (умение лгать или уходить от ответа);
- **Педагогика** (умение быстро и доходчиво объяснять);
- **Сплетни** (осведомлённость во всех актуальных местных слухах);
- **Тайный язык*** (на выбор: конкретный благородный дом или иная организация);
- **Торговля** (умение сбить цену товара или услуги);
- **Убеждение** (умение уговорить собеседника на конкретное действие);
- **Чуткий слух** (умение разобрать самый тихий шёпот и услышать едва уловимый звук);
- **Эмпатия** (способность чувствовать эмоциональное состояние другого человека).

ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ ДЛЯ НАВЫКА ПОЗНАНИЯ

- **Анализ данных** (умение делать выводы на основе сопоставления различной информации);
- **Ботаника** (изучение растений);
- **Вирусология** (изучение вирусов, а также иммунитета человека);
- **Генетика** (изучение наследственности);
- **Геология** (изучение горных пород и мест их залегания);
- **Дедукция** (умение делать конкретные логические умозаключения на основе общей информации);
- **Делопроизводство КООАМ** (знание операций, которые проводит КООАМ, и их юридической подоплёки);
- **Императорский двор** (история, принципы организации и государственное значение двора Падишаха-Императора);
- **Инфекции** (знания об инфекционных заболеваниях);
- **История фракции*** (на выбор: Бене Гессерит, Бене Тлейлакс, Космическая гильдия и т. п.);
- **Канли** (знания о разрешённых формах вендетты);
- **Контрабанда** (осведомлённость в тонкостях нелегальной транспортировки товаров и пассажиров);
- **Культурология** (умение разбираться в специфических планетарных культурах);
- **Первая помощь** (базовые знания по медицине и экстренной помощи пострадавшим);
- **Передовая технология** (умение конструировать и чинить механизмы);
- **Политика Ландсраада** (знание истории благородных домов и их взаимоотношений);
- **Психология** (знания о работе человеческого разума);
- **Сапёр** (установка и обезвреживание взрывных устройств и других ловушек);
- **Теология** (понимание сущности религии в целом и знание истории экуменизма);
- **Физика** (знание физических материй и законов Вселенной);
- **Философия** (умение вести философские диспуты);
- **Хирургия** (умение проводить хирургические операции);
- **Чувство опасности** (умение распознать потенциально опасную ситуацию);
- **Экология** (знания об экосистемах различных планет);
- **Этикет** (правила поведения в высшем обществе Империи);
- **Яд** (знания о способах получения и использования ядов);
- **Язык тела** (умение определять физическое и психологическое состояние другого человека по его движениям).

ПРИМЕРЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ ДЛЯ НАВЫКА ФИЗПОДГОТОВКИ

- **Акробатика** (кувырки, сальто, лазание по верёвке);
- **Альпинизм** (умение карабкаться по любым поверхностям);
- **Бег на длинные дистанции** (способность пробежать марафон);
- **Вождение** (умение управлять наземными транспортными средствами);
- **Высвобождение** (умение высвободиться из пут);
- **Грация** (умение двигаться сдержанно и грациозно);
- **Наездник пустыни** (только для фрименов – умение призвать и оседлать песчаного червя);
- **Незаметность** (умение не привлекать к себе внимание, оставаясь у всех на виду);
- **Пилотирование*** (на выбор: конкретный вид воздушного или космического транспорта);
- **Плавание** (умение плавать в любой среде);
- **Скрытность** (умение передвигаться тихо и незаметно);
- **Стремительность** (умение двигаться с большой скоростью);
- **Танец** (умение красиво танцевать, знание различных танцев);
- **Телесные функции** (способность замедлять ритм сердца, дыхание и т. п.).



СТИМУЛЫ

Поступки человека исходят от его мировоззрения, от тех стимулов, что им движут. А результат его действий зависит от того, насколько сильны эти стимулы. У персонажа больше шансов преуспеть там, где его заинтересованность выше. Если же он берётся за работу без энтузиазма, он, скорее всего, не станет прилагать особых усилий. Впрочем, если стимул слишком силён, он может толкнуть на необдуманные поступки.

У всех персонажей есть ранг в каждом из стимулов, описанных далее. Ранг стимула суммируется с рангом навыка для определения порога успеха при проверке. Ранг варьируется от 4 до 8, и чем он выше, тем важнее этот стимул для персонажа.

Выбор стимула зависит от того, почему персонаж решил предпринять текущее действие. Сперва стоит найти подходящее к ситуации убеждение. Однако некоторые игроки предпочитают сразу выбирать наиболее уместный стимул, а уже потом разбираться, соответствует ли убеждение поставленной задаче.

ВЕРА

Вера как стимул – это духовные потребности персонажа и моральные устои религии, которую он исповедует; это упование на высшую силу или руку судьбы, направляющую жизнь человека. Однако Вера как стимул не обязательно должна быть связана с духовной жизнью – персонаж может, к примеру, верить в своих друзей и соратников или в дело своей жизни.

- **Вера** является стимулом в тех случаях, когда персонаж действует из соображений морали, независимо от того, чем они продиктованы – религиозными догматами или личными взглядами. Кроме того, Вера поможет, если персонаж полагается на удачу или пытается реализовать наспех составленный план.

ВЛАСТЬ

Власть как стимул – это стремление расширить своё влияние, повысить авторитет, контролировать мир вокруг. Это желание самоутвердиться, быть хозяином самому себе, делать всё, что душе угодно.

- **Власть** является стимулом в тех случаях, когда персонаж действует в личных интересах, прямо или косвенно. Подобные действия отнюдь не всегда приносят вред окружающим и порой требуют определённых жертв со стороны персонажа, но ожидаемая награда неизменно превосходит любые жертвы.

ДОЛГ

Долг как стимул – это давление, которое оказывает на персонажа общество, требующее, чтобы он нашёл своё место в мире и выполнял возложенные на него функции. Кроме того, это груз личной ответственности и тяжесть взятых на себя обязательств.

- **Долг** является стимулом в тех случаях, когда персонаж обязан что-то сделать, когда на него рассчитывают другие. Долг может быть как перед вышестоящими, так и перед подчинёнными.

ИСТИНА

Истина как стимул – это стремление к знаниям, к пониманию того, где правда, а где ложь. Это жажда откровения, желание докопаться до фактов, даже если это будет стоить жизни.

- **Истина** является стимулом в тех случаях, когда персонаж действует из любопытства, из желания расширить собственные знания. Кроме того, этот стимул поможет при выяснении чужих секретов.

СПРАВЕДЛИВОСТЬ

Справедливость как стимул – это стремление к порядку и равновесию, желание воздать каждому по заслугам. Справедливость часто идёт рука об руку с законом и интересами общества, однако законы эти не всегда хороши, а под правосудием порой скрывается банальная жажда мести.

- **Справедливость** является стимулом в тех случаях, когда персонаж поступает по закону или по совести, когда он наказывает провинившихся именем своего дома и когда мстит врагам.

Игроки, как правило, стараются выбирать тот стимул, ранг которого у персонажа выше. В этом нет ничего плохого, ведь чем сильнее стимул, тем чаще он влияет на наши поступки. Впрочем, действия того, кто всё время идёт на поводу у своих самых сильных стимулов, становятся предсказуемыми, что вполне может дать противникам преимущество. Кроме того, ведущий может решить, что в конкретной ситуации подходит только один определённый стимул, или исключить их воздействие вовсе.

Сильный стимул (т. е. стимул с высоким рангом) может оказаться как созидательной, так и разрушительной силой. К примеру, персонаж, чьим самым сильным стимулом (с рангом 8) является Истина, может быть кристально честным человеком, но точно так же он может оказаться и тираном, который пытается ограничить доступ к информации и навязать всему миру своё представление о правде.

РАНГ СТИМУЛА	ОЗНАЧАЕТ
4	Этот стимул вам почти безразличен.
5	Этот стимул способен пробудить ваш интерес, но, как правило, у вас другие приоритеты.
6	Этот стимул довольно часто направляет ваши действия.
7	Этот стимул играет для вас достаточно важную роль.
8	Этот стимул занимает центральное место в вашей жизни.

УБЕЖДЕНИЯ

Для каждого из стимулов с рангом 6 или выше необходимо выбрать по одному убеждению. Это короткие высказывания, выражающие, чем именно данный стимул так важен для персонажа. Стимулы с рангами 4 и 5 не играют в его жизни достаточно большой роли, чтобы подобные убеждения сформировались. Далее приведены примеры убеждений для каждого из стимулов.

ПРИМЕРЫ УБЕЖДЕНИЙ ВЕРЫ

- «Вера даёт мне силы».
- «Вера есть преклонение перед давно почившими легендами».
- «Человек предполагает, а бог – располагает».
- «Все машины прокляты».
- «Слушай своё сердце, а не голову».
- «Бог посылает нам беды, чтобы испытать нас».
- «Кто сомневается в силе моей веры, горько пожалеет об этом».
- «Бог оставил нас, ибо мы недостойны».

ПРИМЕРЫ УБЕЖДЕНИЙ ВЛАСТИ

- «Властью следует распоряжаться мудро».
- «Лишь то, что ты можешь уничтожить, в твоей власти».
- «Власть всегда порождает зависть».
- «Тот, в чьих руках настоящая власть, не нуждается в её демонстрации».
- «Власть развращает».
- «На вершине всегда дуют ветры».
- «Я получу то, что по праву принадлежит мне».
- «Милосердие – величайшая сила во Вселенной».

ПРИМЕРЫ УБЕЖДЕНИЙ ДОЛГА

- «Истинная сила великого дома в его подданных».
- «Я служу на благо дома».
- «Каждый должен знать своё место».
- «Смирение убивает свободу».
- «Наше дело – повиноваться».
- «Я знаю свои обязанности».
- «Долг – это острый меч».
- «Делай, что должно, и будь что будет».

ПРИМЕРЫ УБЕЖДЕНИЙ ИСТИНЫ

- «Уважение к истине лежит в основе большинства систем морали».
- «Что правда, а что нет, – решать только мне».
- «Я хочу разгадать все тайны Вселенной».
- «То, чего ты не знаешь, не может тебе навредить».
- «Назначение любого спора в том, чтобы изменить природу истины».
- «Истина горька».
- «Судить о человеке нужно по его делам».
- «Правда – первая жертва любой войны».

ПРИМЕРЫ УБЕЖДЕНИЙ СПРАВЕДЛИВОСТИ

- «Я должен защитить тех, кто мне доверился».
- «Я отомщу каждому, кто причинил мне вред».
- «Не терплю тех, кто жалуется на несправедливую долю».
- «Каждому воздастся по делам его».
- «Жизнь полна несправедливости».
- «Не пойман – не вор».
- «Правосудие – для богатых».
- «Перед законом все равны».



Если вы хотите использовать при проверке стимул, с которым связано убеждение, то действие вашего персонажа должно гармонировать с этим убеждением. В противном случае персонажу придётся либо отказаться от убеждения, либо столкнуться с затруднениями. Подробнее смотрите «Главу 5. Правила».

ЦЕЛЬ

Способность стремиться к чему-то, не связанному с удовлетворением повседневных нужд, отличает людей от всех других живых существ. Тому, кто идёт к своей цели, невзирая на невзгоды, кто не разменивает свою жизнь по мелочам, благоволит безжалостная Вселенная.

У каждого персонажа игрока есть цель, к которой он идёт всю свою сознательную жизнь. Когда персонаж предпринимает действия, приближающие его к поставленной цели, он расширяет свои возможности. Его влияние на других людей растёт.

Цель формулируется в виде короткой фразы. Это не просто сиюминутное желание или потребность, а мечта всей жизни. Она напрямую связана с самым сильным из стимулов на момент создания персонажа. Игрок и ведущий должны вместе обсудить, какая цель будет уместна, учитывая контекст игры.

- Цели, связанные с **Верой**, чаще всего касаются ревностной борьбы с ересью, неверием или пороком, духовного совершенствования, пророчеств и вопросов судьбы, а также отречения от всего перечисленного и попыток низвергнуть религиозные идеалы.
- Цели, связанные с **Властью**, чаще всего касаются расширения собственного влияния и обретения статуса, лишения влияния и статуса других лиц, манипулирования власть имущими или изменения порядка получения власти.
- Цели, связанные с **Долгом**, чаще всего касаются служения какому-либо делу, попыток найти своё место во Вселенной или освобождения от обязанностей и ограничений, наложенных обществом.
- Цели, связанные с **Истиной**, чаще всего касаются научных изысканий, раскрытия чужих тайн, просвещения и разоблачения лжи, а также ограничения доступа к знаниям, сокрытия правды, пропаганды и дезинформации.
- Цели, связанные со **Справедливостью**, чаще всего касаются правосудия или поддержания статус-кво, а также желания воздать по заслугам, в том числе за личные обиды.

Цель главного героя может измениться со временем. Если в ходе игры на первый план выйдет какой-то новый стимул, возможно, появится и новая цель, хотя в данном случае менять её необязательно — небольшое изменение в мировоззрении не всегда имеет столь драматический эффект. Однако если ранг стимула, с которым была связана цель, упадёт ниже 6 (при этом персонаж лишится соответствующего убеждения), цель придётся изменить.





ПОШАГОВОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Этот способ позволяет игрокам создать персонажей до начала игры. Лучше всего делать это совместно, обсуждая между собой концепции, обмениваясь идеями и мыслями о том, как персонажи встретились и что друг о друге думают. Они друзья? Просто коллеги? Соперники? Или вообще не знакомы? Поскольку все персонажи игроков служат одному и тому же дому, у них определённо есть общие интересы. Создание персонажей может стать продолжением создания дома.

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

ШАГ ПЕРВЫЙ: КОНЦЕПЦИЯ

Сформулируйте общую идею того, кем является ваш персонаж. При желании можно использовать шаблон фракции и выписать в лист персонажа его доминанту.

ШАГ ВТОРОЙ: АРХЕТИП

Выберите архетип. При желании можно внести в него изменения. Запишите указанную там доминанту.

ШАГ ТРЕТИЙ: НАВЫКИ

Определите ранг каждого навыка.

- Основной навык архетипа имеет начальный ранг 6.
- Дополнительный навык архетипа имеет начальный ранг 5.
- У остальных трёх навыков ранг 4.
- Распределите между навыками ещё 5 очков (максимальный ранг навыка – 8).

ШАГ ЧЕТВЁРТЫЙ: СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Выберите четыре специализации (см. стр. 103) и впишите их к соответствующим навыкам. По меньшей мере одна специализация должна относиться к основному навыку. У каждого архетипа есть рекомендованные специализации.

ШАГ ПЯТЫЙ: ТАЛАНТЫ

Выберите три таланта. У каждого архетипа есть рекомендованный талант.

Представители фракций должны взять все обязательные таланты, указанные в шаблоне, но вольны выбирать остальные.

ШАГ ШЕСТОЙ: СТИМУЛЫ И УБЕЖДЕНИЯ

Распределите стимулы в порядке значимости и присвойте каждому стимулу свой уникальный ранг от 4 до 8 (самый важный – 8).

Впишите по одному убеждению к трём самым важным стимулам (6, 7 и 8). Примеры убеждений см. на стр. 106.

ШАГ СЕДЬМОЙ: АКТИВЫ

Выберите три актива. Как минимум один из них должен быть материальным.

ШАГ ВОСЬМОЙ: ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

- ***Доминанта*** – выберите доминанту, основанную на характере или репутации персонажа.
- ***Цель*** – выберите жизненную цель персонажа, связанную с его самым важным стимулом.
- ***Личные данные*** – придумайте имя, внешность и черты характера персонажа, а также определите его взаимоотношения с другими.

ШАГ ПЕРВЫЙ: КОНЦЕПЦИЯ

Создание персонажа начинается с общего замысла: кто это вообще? Можно использовать готовую концепцию из тех, что предложены в начале этой главы, или взять за основу один из архетипов, описание которых можно найти далее, но вы ничем не ограничены в своей фантазии, кроме рамок вселенной «Дюны». На этой стадии не стоит вдаваться в подробности – чем абстрактнее концепция, тем проще будет с ней работать в дальнейшем.

Переходите к следующему шагу, как только все подберут подходящую концепцию.

ШАБЛОНЫ ФРАКЦИЙ

Скорее всего, главными героями вашей игры будут обычные подданные того или иного благородного дома. Да, это важные персоны, обладающие немалым влиянием, но в остальном они ничем не отличаются от других таких же жителей Империи.

Однако это относится не ко всем персонажам игроков. Среди самых знаменитых персонажей «Дюны» немало тех, кто принадлежал к разнообразным организациям и группировкам, часть из которых лежит вне системы фафрелах. Сёстры Бене Гессерит, ментаты, агенты Космической гильдии, суккские доктора и даже фримены Арракиса – все они могут стать главными героями вашей истории. Несмотря на своё происхождение, они также служат выбранному вами благородному дому, но у них есть и другие связи, которые не стоит сбрасывать со счетов. Кроме того, они обладают знаниями и умениями, недоступными другим жителям Империи, поэтому, включая в игру представителя какой-либо фракции, позаботьтесь о том, чтобы он не затмил собой остальных персонажей игроков.

Принадлежность к сторонней организации может стать частью концепции, и это не сильно повлияет на процесс создания персонажа. Специфическое обучение, полученное героем, ограничит игрока в выборе некоторых характеристик, что, впрочем, сполна компенсируется уникальными умениями, которые станут им доступны, и связями с могущественной независимой организацией. Прежде чем браться за тот или иной шаблон, стоит ознакомиться с фракцией и взвесить все плюсы и минусы. Принадлежность к фракции станет одной из доминант персонажа и будет оказывать огромное влияние на игру. Подобных людей ценят, но им часто не доверяют, пока они не докажут свою абсолютную преданность дому.

Если вы всё же решились стать членом какой-либо фракции, при создании персонажа следуйте правилам:

1. Персонаж получает дополнительную доминанту, отражающую его принадлежность, например, «сестра Бене Гессерит», «ментат» или «фримен».
2. Игрок может выбирать любой архетип, но некоторые из них чаще встречаются среди представителей фракции. В каждом шаблоне приведён список рекомендуемых архетипов.
3. Персонаж должен взять те обязательные таланты, которые указаны в шаблоне. Они отражают уникальные умения, полученные персонажем благодаря принадлежности к фракции. Это не дополнительные таланты – они входят в общее число талантов персонажа, и их нужно выбрать в конце создания персонажа.

Нужно также подчеркнуть, что персонаж может принадлежать только к одной организации или группировке. Нельзя использовать сразу два шаблона – не бывает лицеделов-ментатов или сестёр Бене Гессерит, работающих на Космическую гильдию.

Пример. *Катя и её друзья создают персонажей, которые работают на дом Молай. Ей нравится идея играть за сестру Бене Гессерит, но она не хочет, чтобы орден слишком сильно вмешивался в жизнь персонажа. Она решает, что её героиня, Кара, будет аристократкой, получившей в детстве обучение в ордене. Она – смертоносный боец и вместе с тем одна из потенциальных наследниц дома Молай.*

Сформулировав концепцию, Катя понимает, что благородное происхождение станет основной доминантой Кары. Она делает себе соответствующую заметку. Обучение Бене Гессерит предполагает, что Катя должна воспользоваться шаблоном фракции. Она записывает в лист персонажа доминанту «Бене Гессерит» и обязательный талант Прана-бинду, указанный в шаблоне.

АГЕНТ КОСМИЧЕСКОЙ ГИЛЬДИИ

Власть, когда её слишком много, обрекает на одиночество.

Эдрик, рулевой Космической гильдии

Загадочных навигаторов и рулевых редко можно увидеть своими глазами, и они никогда не покидают территорию Гильдии (поэтому не могут быть персонажами игроков), но Гильдия рассылает по всей Вселенной своих агентов. Тот, кто желает воспользоваться услугами Гильдии, должен обратиться к одному из них. Некоторых отправляют на постоянную службу к тому или иному дому, чтобы поддерживать с ним хорошие отношения. Кроме того, если на территории дома есть учреждение, связанное с Гильдией (например, банк), один из агентов Гильдии непременно будет к нему прикомандирован. Впрочем, агенты Гильдии – это не просто посредники. Многие из них могут быть прекрасными финансовыми советниками, и все они опытные космические путешественники, пускай и не могут управлять кораблями в свёрнутом пространстве.

- **Дополнительная доминанта:** агент Гильдии.
- **Рекомендуемые архетипы:** аналитик, контрабандист, курьер, посол, сановник, следопыт, стратег, учёный, шпион.
- **Обязательные таланты:** Гильдиец.



МЕНТАТ

От ментата нельзя скрывать информацию и нельзя ограничивать его в направлении расчётов.

Суфир Хават

Любому дому жизненно необходим ментат. Хотя зачастую к ним относятся как к «живому компьютеру», ходячему устройству для хранения и обработки информации, немало ментатов занимает высокие посты в самых влиятельных домах Ландсраада, выполняя обязанности советников. Некоторые дома берут на службу сразу несколько ментатов, как минимум для того, чтобы иметь «резервное хранилище данных».

- **Дополнительная доминанта:** ментат.
- **Рекомендуемые архетипы:** аналитик, геральдист, посол, распорядитель, стратег, тактик, учёный, шпион, эмпат.
- **Обязательные таланты:** как минимум, один из следующих — Верификация, Дисциплина ума, Извращённый ментат, Прогнозирование, Чертоги разума.



СЕСТРА БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Но пути Бене Гессерит извилисты и запутанны.

Леди Джессика Атрейдес

В высшем обществе нередко можно встретить сестёр Бене Гессерит. Орден предоставляет аристократам жён, наложниц и советниц. Однако сёстры владеют не только женскими чарами, но и смертоносным боевым искусством, основанным на тренировке прана-бинду. Кроме того, они исключительно наблюдательны, что делает их идеальными шпионками и телохранительницами. Многие молодые аристократки получают образование в школе Бене Гессерит, что считается серьёзным преимуществом перед другими благородными дамами. Даже в тех случаях, когда дом не обращается к ордену с просьбой предоставить ему в услужение одну из сестёр, Бене Гессерит нередко сами предлагают (а порой и настаивают), чтобы кто-то из них служил аристократической фамилии. Впрочем, орден преследует собственные цели и никогда не действует бескорыстно.

- **Дополнительная доминанта:** Бене Гессерит.
- **Рекомендуемые архетипы:** аналитик, атлет, боец, лазутчик, посол, сановник, телохранитель, учёный, шпион, эмпат.
- **Обязательные таланты:** Прана-бинду.



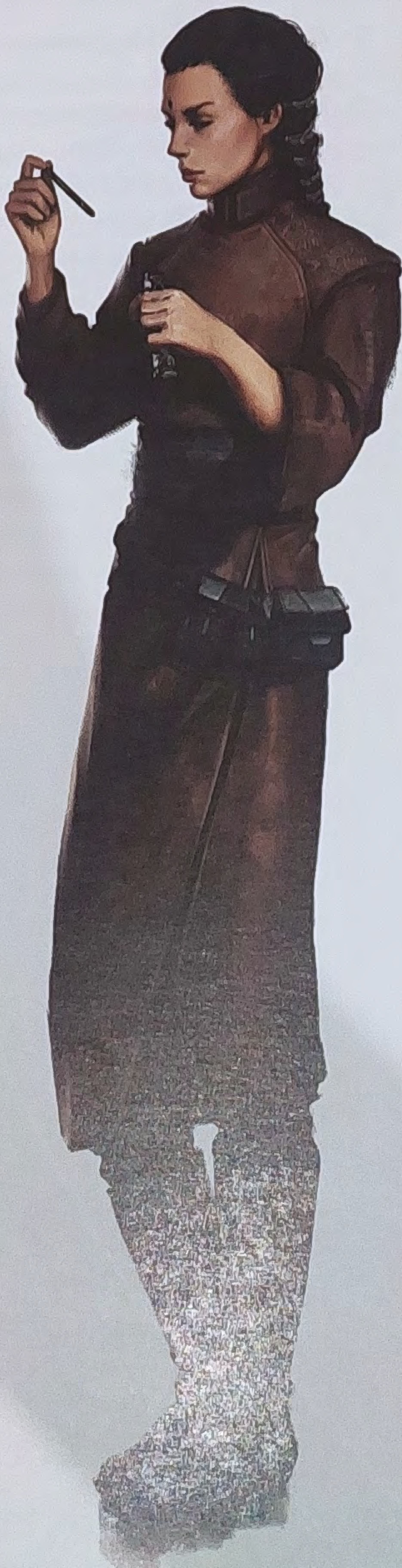
СУККСКИЙ ДОКТОР

Все слишком верят в имперское кондиционирование.

Питер де Фриз

Во Вселенной есть множество врачей и целителей, но лучшими среди них по праву считают докторов Сукккской школы. Их услуги стоят баснословных денег, зато пациент всегда может быть уверен – если недуг вообще поддаётся лечению, он будет исцелён. Аристократы, впрочем, ценят сукккских докторов не только за мастерство. Имперское кондиционирование, которому подвергаются выпускники Сукккской школы, не позволяет им причинить умышленный вред пациенту.

- **Дополнительная доминанта:** сукккский доктор.
- **Рекомендуемые архетипы:** аналитик, генерал, геральдист, распорядитель, сановник, учёный.
- **Обязательные таланты:** Имперское кондиционирование.



ФРИМЕН

Вся вода человека принадлежит его народу, его племени.

Пардот Кайнс

Фрименов вряд ли можно встретить где-либо ещё, кроме Арракиса. Они недоверчивы и замкнуты и редко испытывают почтение и, тем более, преданность к кому-то из чужаков. Однако если уж «союз воды» был заключён, фримен не нарушит его ни при каких обстоятельствах. Мало кто из них согласится покинуть Арракис, но для тех, кто пребывает на этой пустынной планете, они незаменимые помощники.

Если сюжет вашего приключения разворачивается не на Арракисе, то за персонажа-фримена можно играть только с разрешения ведущего.

- **Дополнительная доминанта:** фримен.
- **Рекомендуемые архетипы:** атлет, боец, командир, лазутчик, поединщик, следопыт, телохранитель.
- **Обязательные таланты:** как минимум, один из следующих – Борьба за идеалы, Ветеран, Двужильность (Бой), Крепкое здоровье, Лёгкая поступь, Самоотдача, Упорство.



ШАГ ВТОРОЙ: АРХЕТИП

Следующее, что нужно сделать, – это выбрать архетип. Один и тот же архетип, как правило, подходит ко многим концепциям. Приведённые ниже варианты достаточно универсальны, чтобы найти что-то подходящее к любому замыслу. Если архетип не подходит вам из-за названия, вы можете адаптировать его или создать собственный. В любом случае, ведущий должен одобрить ваш вариант.

Каждый архетип включает в себя следующее.

- **Доминанта:** архетип отражает одну доминанту персонажа, его должность или положение, которое он занимает. Доминанту можно расширить, чтобы она лучше раскрывала вашего персонажа, но архетип в любом случае должен служить для неё фундаментом.
- **Навыки:** у каждого архетипа есть один основной и один дополнительный навык. Ранги навыков можно будет увеличить на следующем шаге.
- **Специализации:** каждый архетип предлагает две специализации, завязанные на основном и дополнительном навыках. Вы можете взять предложенные специализации или придумать свои.
- **Таланты:** каждый архетип предлагает один талант, но игрок может выбрать любой другой.

Кроме того, в описании архетипов вы можете почерпнуть сведения о том, какое поведение наиболее характерно для его представителей, во что они верят и чем, как правило, занимаются. Вам необязательно следовать всему, что написано, однако вы можете ориентироваться на эту информацию при выборе стимулов и целей.

Пример. *Катя просматривает список архетипов, предложенных для Бене Гессерит, но ни один её не привлекает. Вместо этого она выбирает архетип «генерал» – ей нравится предложенное сочетание навыков. Кара представляется ей светским персонажем, который при этом отлично разбирается в военном деле.*

КРАТКИЙ ОБЗОР АРХЕТИПОВ

Список архетипов составлен так, чтобы включать все возможные комбинации основного и дополнительного навыков. Если вы уже знаете, какая комбинация лучше всего подходит к вашей концепции, приведённая ниже таблица поможет найти нужный архетип.

Нужно отметить, что одна и та же комбинация навыков может соответствовать разным архетипам. В списке приведён лишь один из вариантов. К примеру, сочетание Общения и Познания одинаково важно и для сановника, включённого в список, и для торговца или артиста, которые остались за его рамками. Вы можете создать собственный архетип, если имеющийся слишком далёк от вашей концепции.

АРХЕТИП	ОСНОВНОЙ НАВЫК	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ НАВЫК
Аналитик	Выдержка	Познание
Атлет	Физподготовка	Выдержка
Боец	Бой	Выдержка
Генерал	Общение	Бой
Геральдист	Выдержка	Общение
Командир	Бой	Общение
Контрабандист	Физподготовка	Бой
Курьер	Физподготовка	Общение
Лазутчик	Выдержка	Физподготовка
Поединщик	Бой	Физподготовка
Посол	Общение	Физподготовка
Распорядитель	Общение	Выдержка
Сановник	Общение	Познание
Следопыт	Физподготовка	Познание
Стратег	Познание	Бой
Тактик	Бой	Познание
Телохранитель	Выдержка	Бой
Учёный	Познание	Выдержка
Шпион	Познание	Физподготовка
Эмпат	Познание	Общение

ВОИТЕЛИ

Значит, «бей врага поодиночке» – так?

Гурни Халлек

Персонажи всех перечисленных ниже архетипов в той или иной степени следуют принципу «жизнь – это война». Одни считают, что боевые искусства – это путь к совершенству; другие никогда лично не участвовали в битвах, руководя войсками из штаба. Но, так или иначе, каждый из них знает, что значит сражение, и представляет смертельную опасность для врагов дома.

БОЕЦ

Военная мощь необходима любому, кто хочет иметь вес в Империи. Хотя аристократы и ограничены строгими правилами канли, у каждого дома есть армия для защиты своих владений и подданных, подавления беспорядков и восстаний и, не в последнюю очередь, ведения войны с врагами. Группировки наёмников всегда готовы усилить армию любого дома, способного платить за их услуги. Именно регулярная или наёмная армия выковывает настоящих бойцов. Самые выдающиеся из них присоединяются к элитным войскам или становятся личными телохранителями важных персон.

- **Доминанта:** боец
- **Основной навык:** Бой
- **Дополнительный навык:** Выдержка
- **Специализации:** Длинные клинки, Мордобой
- **Таланты:** Знай своего врага
- **Стимулы:** бойцы, как правило, во всём полагаются на собственную силу и мастерство, поэтому для многих из них нет ничего важнее *Власти*. Есть и те, кто предпочитает бороться за правое дело, и *Справедливость* играет для них первостепенную роль.

КОМАНДИР

В каждом отряде – будь то солдаты на службе благородного дома или наёмники, кочующие с планеты на планету, – есть лидер, который заслужил уважение и доверие сослуживцев и стал их командиром. Чаще всего это весьма практичные люди, закалённые ветераны, которые привыкли лично вести своих подчинённых в бой.

- **Доминанта:** командир
- **Основной навык:** Бой
- **Дополнительный навык:** Общение
- **Специализации:** Военная стратегия, Длинные клинки
- **Таланты:** Ветеран
- **Стимулы:** многие командиры чувствуют ответственность за своих солдат, им свойственно обострённое чувство *Долга*, и подчинённые отвечают им преданностью. Другие ведут людей в бой с чётким пониманием того, что такое «хорошо» и что такое «плохо», – *Справедливость* имеет для них важнейшее значение.

ПОЕДИНЩИК

Фехтование высоко ценится в Империи. Благородные дома не прочь взять на службу талантливого поединщика в качестве телохранителя, защитника, гладиатора или даже инструктора. Благодаря тому, что среди наставников юных аристократов немало опытных поединщиков, отпрыски благородных домов нередко сами встают на этот путь, по крайней мере, пока обязанности по управлению ещё не занимают всё их время.

- **Доминанта:** поединщик
- **Основной навык:** Бой
- **Дополнительный навык:** Физподготовка
- **Специализации:** Дуэль, Короткие клинки
- **Таланты:** Медленный удар
- **Стимулы:** поединщики – особенно защитники и телохранители – часто придерживаются принципа «кто силён, тот и прав», считая свой клинок орудием *Справедливости*. Кроме того, им необходима *Вера* – в себя, в своё оружие или в высшую силу, – чтобы поддерживать душевное равновесие в смертельно опасных ситуациях.

ТАКТИК

Специалисты по военной стратегии составляют грандиозный план войны, тактики же решают боевые задачи более мелкого масштаба. Они могут работать и на команду наёмников, и на регулярную армию благородного дома, муштруя рядовых солдат и офицеров, чтобы отточить до автоматизма их действия в определённых ситуациях. Если же им самим приходится участвовать в боевых действиях, тактики показывают себя хитроумными и находчивыми бойцами, способными заметить благоприятную возможность там, куда их менее проницательные сослуживцы не догадались бы и посмотреть.

- **Доминанта:** тактик
- **Основной навык:** Бой
- **Дополнительный навык:** Познание
- **Специализации:** Тактика, Чувство боя
- **Таланты:** Рискованный шаг
- **Стимулы:** тактики отлично разбираются в методах эффективного применения силы для решения поставленных задач, и для некоторых из них *Власть* имеет немаловажное значение. Ну а многие считают, что служат правому делу, а значит, несут в мир порядок и *Справедливость*.

Приверженцы

Мы должны наблюдать за выжившими и постигать их мудрость.

Учение Бене Гессерит

Представители этих архетипов знают, что такое терпение и внутренняя дисциплина, каждый их шаг – строго выверен, каждая мысль – кристально ясна. Это волевые и целеустремлённые люди, отточившие своё мастерство за годы упорных тренировок.

АНАЛИТИК

Дома берут на службу аналитиков, чтобы те неустанно следили за всеми новыми веяниями в сфере бизнеса, политики или военного дела – и в особенности там, где эти три сферы тесно соприкасаются. Самые искушённые из них ценятся очень высоко. Нередко в роли аналитиков выступают ментаты, ведь их способность быстро и беспристрастно обрабатывать большие объёмы информации бесценна для данного рода деятельности.

- **Доминанта:** аналитик
- **Основной навык:** Выдержка
- **Дополнительный навык:** Познание
- **Специализации:** Внимание к деталям, Хладнокровие
- **Таланты:** Широкий кругозор
- **Стимулы:** многими аналитиками движет стремление к *Истине*, но немало и тех, для кого *Долг* превыше всего, ведь им доверяют самые сокровенные секреты.

ГЕРАЛЬДИСТ

Многие аристократические дома назначают особых людей для выполнения церемониальных функций. Геральдисты – это эксперты по геральдике, генеалогии и другим вопросам, касающимся благородных корней домов Ландсраада. В имперской политике они играют немаловажную роль. Основная задача геральдиста – консультировать главу дома в вопросах родственных связей и древности происхождения той или иной фамилии. Они нередко поддерживают контакт с орденом Бене Гессерит, ведущим генеалогические записи с древних времён. Помимо основных обязанностей, геральдисты нередко выполняют и другие задачи – служат курьерами, дипломатами или политическими советниками.

- **Доминанта:** геральдист
- **Основной навык:** Выдержка
- **Дополнительный навык:** Общение
- **Специализации:** Командование, Хладнокровие
- **Таланты:** Идеальный самоконтроль
- **Стимулы:** многие геральдисты хранят *Веру* в то, что их дому предначертаны великие свершения; чувство *Долга* тоже нередко сопутствует столь важному призванию.

ЛАЗУТЧИК

Лазутчики играют важную роль во взаимоотношениях между домами. Политика Империи была бы совсем иной, если бы разведчики не поставляли правителям информацию об их противниках, а провокаторы не устраивали диверсий на чужих планетах. Лазутчик всегда знает, как проникнуть туда, куда его не приглашали. Чтобы с успехом выполнить поставленную перед ним задачу, преодолев все преграды и искушения, ему необходима твёрдость духа, умение концентрироваться и целеустремлённость.

- **Доминанта:** лазутчик
- **Основной навык:** Выдержка
- **Дополнительный навык:** Физподготовка
- **Специализации:** Внедрение, Координация
- **Таланты:** Лёгкая поступь
- **Стимулы:** лазутчиками часто становятся те, кого ведёт по жизни неутолимое любопытство и жажда во что бы то ни стало докопаться до *Истины*; но есть и те, кто упивается *Властью*, полученной благодаря выведанным секретам.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Богатым и влиятельным людям необходима охрана. У любого благородного дома есть собственная служба безопасности, включающая штат квалифицированных телохранителей, в чью задачу входит защита территорий и высокопоставленных лиц. Телохранители отличаются от солдат регулярной армии самообладанием, самостоятельностью и непоколебимой решительностью. Ни один из них никогда не подвергнет своего подопечного опасности ради славы в бою, и останется защищать его, даже когда последний солдат в страхе бросит оружие.

- **Доминанта:** телохранитель
- **Основной навык:** Выдержка
- **Дополнительный навык:** Бой
- **Специализации:** Стойкость, Бесстрастие
- **Таланты:** Поддержка
- **Стимулы:** телохранителей обычно выбирают из числа тех, у кого есть понятие о *Долге*, хотя многие из них ставят *Справедливость* превыше всего.

АРХЕТИПЫ ОБЩЕНИЯ
ПОЛИТИКИ

Репутация – чудесное оружие. Позволяет проливать меньше крови.

башар Майлз Тег

Следующие архетипы объединяют персонажей, которые полагаются в первую очередь на социальные контакты. Это хитроумные придворные интриганы и харизматичные лидеры. Чем бы они ни занимались, их главная сила в том, что они умеют манипулировать другими.

ГЕНЕРАЛ

Генерал – это командующий военными силами. Его задача – составить план обороны или атаки, а затем отдать соответствующие приказы тем, кто ниже по званию. Среди них есть те, кто на постоянной основе командует войсками, будь то регулярная или наёмная армия, но есть также и военные советники, которых нанимают для проведения крупномасштабных боевых операций. Многие дома предпочитают видеть проверенных и преданных людей в роли верховных главнокомандующих своих войск.

- **Доминанта:** генерал
- **Основной навык:** Общение
- **Дополнительный навык:** Бой
- **Специализации:** Воодушевление, Лидерство
- **Таланты:** Профессионал (военное дело)
- **Стимулы:** одни генералы преданы всей душой своему дому и своим подчинённым – ими руководит чувство *Долга*; другие амбициозны, всё время ищут возможности для личного возвышения – для них главное *Власть*.

ПОСОЛ

Посол представляет дом на дипломатических переговорах. Ему приходится много путешествовать с места на место и даже с планеты на планету, защищая интересы своих хозяев. Послы привычны к тяготам долгих путешествий и постоянной смене обстановки. Чтобы выполнять поставленные перед ними задачи, им приходится быстро приспосабливаться к переменам и всегда иметь наготове пути отступления.

- **Доминанта:** посол
- **Основной навык:** Общение
- **Дополнительный навык:** Физподготовка
- **Специализации:** Дипломатия, Убеждение
- **Таланты:** Клятва
- **Стимулы:** представлять интересы дома вряд ли пошлют того, в чьей верности могут быть какие-то сомнения, поэтому послами зачастую становятся те, в ком сильно чувство *Долга*; другие послы известны своей честностью и *Справедливостью*, что играет им на руку, располагая несговорчивых оппонентов в их пользу.

РАСПОРЯДИТЕЛЬ

Управление делами дома – сложная задача, требующая немало сил и времени, и глава дома нередко делегирует доверенным лицам многие повседневные обязанности. Распорядители руководят хозяйственной жизнью дома от имени его главы. У них, как правило, довольно широкие полномочия. Чем обширнее территория дома, тем больше штат распорядителей. Распорядители обладают отличными организаторскими способностями, поскольку они очень способные и решительные люди – никто другой просто не справился бы с тем объёмом обязанностей, которые они выполняют.

- **Доминанта:** распорядитель
- **Основной навык:** Общение
- **Дополнительный навык:** Выдержка
- **Специализации:** Лидерство, Переговоры
- **Таланты:** Вдохновляющая речь
- **Стимулы:** в распорядители чаще всего берут тех, кто превыше всего ставит *Долг*, если, конечно, они достаточно компетентны, чтобы выполнять возложенные на них обязанности. Но многих привлекает *Власть*, сосредоточенная в их руках, и они ищут способы расширить свой авторитет ещё больше.

САНОВНИК

Сановники – это придворные вельможи, ближайшее окружение правителя: секретари, советники, канцеляристы, поверенные и другие важные особы. Далеко не все люди, занимающие придворную должность, относятся к этому архетипу – только те, для кого придворная жизнь является приоритетом. Военным или учёным, к примеру, больше подойдёт другой архетип. Сановники – опытные ораторы и чуткие слушатели, для которых сплетни – хлеб насущный, а возможность говорить напрямую с главой дома представляет величайшую ценность. Зачастую именно они находятся в центре дворцовых интриг.

- **Доминанта:** сановник
- **Основной навык:** Общение
- **Дополнительный навык:** Познание
- **Специализации:** Музыка (любой инструмент), Обаяние
- **Таланты:** Меткое слово
- **Стимулы:** сановники амбициозны – для них важны влияние и *Власть*, которые предоставляет им их положение, однако наиболее влиятельны из них те, кому доверяет правитель, а он зачастую предпочитает сановников, для которых *Долг* – не пустой звук.

АРХЕТИПЫ ПОЗНАНИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ

Верой можно манипулировать. Опасность представляет только знание.

Скайтейл, лицедел

Представители этих архетипов используют собственный ум и наблюдательность, чтобы познавать мир вокруг. Они прекрасно справляются с умственными задачами, но чаще интересуются практическим применением собственных знаний, а не построением умозрительных теорий.

СТРАТЕГ

Военное дело – очень сложная дисциплина, даже когда война ограничена строгими правилами канли. Если благородному дому нужен кто-то, кто способен разобраться в разведданных и составить план боевых действий, решить, когда лучше нападать, а когда – защищаться, и как наиболее выгодно и безопасно выстроить логистику, – он берёт на службу стратега. Лучшие из них, как правило, ментаты, необычные способности которых позволяют им учесть при составлении стратегического плана все переменные войны. Каждый стратег при этом прекрасно разбирается в военной науке, ведении глобальных войн, а также истории и традициях канли.

- **Доминанта:** стратег
- **Основной навык:** Познание
- **Дополнительный навык:** Бой
- **Специализации:** Канли, Стратегия
- **Таланты:** Ветеран
- **Стимулы:** по указанию стратега приходит в движение грозная военная машина, и он как никто понимает значение *Власти*. Кроме того, многие стратеги хранят *Веру* в своих солдат или в высшую силу.

ШПИОН

Шпионаж играет важную роль во взаимоотношениях между домами, Ландсраадом, Космической гильдией и КООАМ, как, впрочем, и в политике Империи в целом, а значит, всем нужны шпионы. Некоторые из них, невзирая на опасность, самостоятельно ведут разведывательную деятельность, тщательно продумывая личины, под которыми они могли бы путешествовать по Вселенной, не привлекая внимания, и добывать ту информацию, которую ищет хозяин. Другие создают и поддерживают сеть информаторов, чтобы те делали за них всю грязную работу, хотя тут существует риск дезинформации, если информатор окажется двойным агентом.

- **Доминанта:** шпион
- **Основной навык:** Познание
- **Дополнительный навык:** Физподготовка
- **Специализации:** Дедукция, Канли
- **Таланты:** Скрытые мотивы
- **Стимулы:** шпионами движет необходимость докопаться до *Истины* или, напротив, скрыть или исказить её. Не менее сильным мотивом для них может стать *Долг* перед теми, кому они служат.

УЧЁНЫЙ

Знание – сила, а учёный – это тот, кто создаёт эту силу: расширяет и упорядочивает знания. Одни работают самостоятельно, другие служат благородным домам в качестве экспертов по тому или иному вопросу, но как бы там ни было, все они собирают, анализируют и архивируют данные по одному или нескольким предметам, чтобы при необходимости эффективно их использовать. Учёные могут специализироваться на одном узком вопросе – или охватывать целый спектр научных проблем. Многие из них – ментаты.

- **Доминанта:** учёный
- **Основной навык:** Познание
- **Дополнительный навык:** Выдержка
- **Специализации:** Анализ данных, Дедукция
- **Таланты:** Широкий кругозор
- **Стимулы:** учёными, как правило, движет стремление открыть *Истину* об окружающем мире. Нередко, впрочем, главной для них становится *Власть*, которую приносят обширные знания.

ЭМПАТ

Способность отличать правду от лжи бесценна. Многие в Империи готовы дорого за неё заплатить. Истинным правдовидением владеют только преподобные матери Бене Гессерит, но и помимо них во Вселенной есть люди, которые в той или иной степени научились понимать чужие мотивы. Любого из этих одарённых индивидуумов благородные дома будут рады взять на службу, если, конечно, те пожелают раскрыть свои способности.

- **Доминанта:** эмпат
- **Основной навык:** Познание
- **Дополнительный навык:** Общение
- **Специализации:** Чуткость, Язык тела
- **Таланты:** Цепкий взгляд
- **Стимулы:** многие эмпаты считают, что нет ничего важнее *Истины*, что неудивительно. Другие видят в своих способностях огромный потенциал и стремятся заполучить с их помощью как можно больше *Власти*.

ПРАКТИКИ

Даже ветер не угонится за ним. Моргнёшь — и упустишь его из виду.

Леди Ганима Атрейдес

Приведённые здесь архетипы объединяют людей, которым трудно усидеть на месте. Все они любят воплощать свои умения на практике. За ними бывает сложно угнаться, и их почти невозможно удержать.

АТЛЕТ

Атлеты посвящают свою жизнь физическим тренировкам, чтобы добиться невероятной силы, ловкости и выносливости. Их часто нанимают для участия в играх и прочих увеселительных мероприятиях, а также принимают на службу в качестве тренеров и наставников для самих аристократов или персонала.

- **Доминанта:** атлет
- **Основной навык:** Физподготовка
- **Дополнительный навык:** Выдержка
- **Специализации:** Выносливость, Грация
- **Таланты:** Проворство
- **Стимулы:** атлеты часто гордятся собственными достижениями – они прекрасно владеют своим телом и хотят ещё большей Власти над собой и своей жизнью. Есть и те, кем движет Вера в высшую силу, в себя или в товарищей по команде.

КОНТРАБАНДИСТ

Ценные товары нередко попадают в руки покупателей необычными или не совсем легальными путями, и ключевую роль в этом играют контрабандисты. Официально их деятельность запрещена. Впрочем, пока операции контрабандистов не слишком бросаются в глаза, многие смотрят на них сквозь пальцы, благодаря чему контрабанда давно стала неотъемлемой частью устройства общества. Привилегированное положение занимают те, кто вывозит с Арракиса пряность, – чтобы прибрать к рукам небольшое количество этой бесценной субстанции, им приходится иметь дело с чудовищными песчаными червями, враждебно настроенными фрименами и другими опасностями, подстерегающими в этом суровом мире. Зато потом они могут назначить изрядную цену за свой товар.

- **Доминанта:** контрабандист
- **Основной навык:** Физподготовка
- **Дополнительный навык:** Бой
- **Специализации:** Незаметность, Пилотирование
- **Таланты:** Лёгкая поступь
- **Стимулы:** контрабандисты по своей природе эгоистичны, как и многие другие, кто готов преступить закон для осуществления своих целей. Зачастую главное для них – богатство и Власть. Некоторыми, впрочем, движет жажда Справедливости, ведь многие отнюдь не по собственной воле оказались вне закона.

КУРЬЕР

Для деловой жизни Ландсраада жизненно важно вовремя доставлять сообщения и посылки. В этом дома полагаются на курьеров, способных обеспечить безопасную и быструю транспортировку ценных предметов или секретных информационных сводок. Преданными дому курьерами очень дорожат, но они часто становятся целью вражеских атак, особенно если перевозят что-то чрезвычайно ценное. Курьеры, как правило, знают немало способов скрытой коммуникации – в частности, владеют тайными языками и могут спрятать сообщение внутри сообщения так, чтобы определённую информацию получил только адресат.

- **Доминанта:** курьер
- **Основной навык:** Физподготовка
- **Дополнительный навык:** Общение
- **Специализации:** Незаметность, Пилотирование
- **Таланты:** Мастер иносказания
- **Стимулы:** курьерам доверяют самые ценные секреты, что даёт им определённую Власть, и это привлекает многих. В то же время их занятие столь опасно, что люди, не имеющие Веры, редко за него берутся.

СЛЕДОПЫТ

Следопыты сопровождают военные и научные экспедиции, занимаясь предварительной разведкой территории. Они должны уметь быстро перемещаться по потенциально опасной пересечённой местности, оставаясь незамеченными, чтобы собрать всю необходимую информацию и вернуться со сведениями к своему отряду. Перед следопытами стоит сложная и опасная задача, так что профессионалы этого дела высоко ценятся.

- **Доминанта:** следопыт
- **Основной навык:** Физподготовка
- **Дополнительный навык:** Познание
- **Специализации:** Закалка, Скрытность
- **Таланты:** Практическое применение
- **Стимулы:** столь рискованную и ответственную работу предпочитают в основном те, кем движет чувство Долга, поскольку по собственной воле мало кто готов за неё взяться. Однако некоторые следопыты видят себя первооткрывателями, и их толкает на эту опасную стезю стремление к Истине.

Шаг третий: НАВЫКИ

У каждого персонажа в игре «Дюна: Приключения в Империи» есть пять навыков, описание которых можно найти в начале этой главы: **Бой**, **Выдержка**, **Общение**, **Познание** и **Физподготовка**. Они покрывают весь спектр способностей любого человека и используются в большинстве проверок, которые персонаж будет проходить в процессе игры.

У всех персонажей игроков ранг каждого навыка варьируется от 4 до 8.

Сперва навыкам присваиваются следующие начальные ранги:

- Основной навык, указанный в описании архетипа, получает начальный ранг 6.
- Дополнительный навык, указанный в описании архетипа, получает начальный ранг 5.
- Каждый из оставшихся трёх навыков получает начальный ранг 4.

Затем вы можете увеличить ранг любых навыков по собственному желанию, распределив между ними ещё 5 очков. Не забывайте, что максимальный ранг любого навыка – 8.

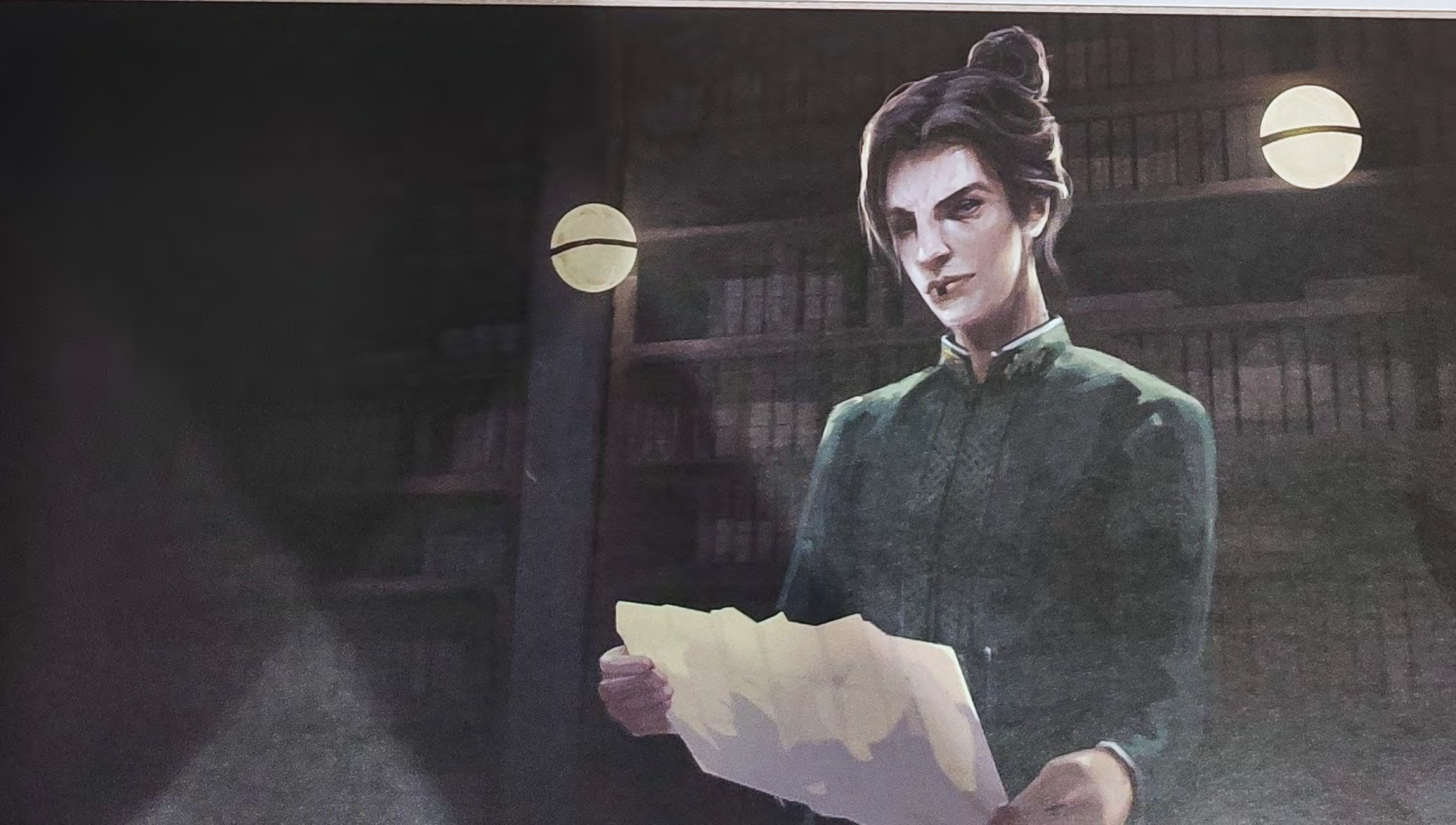
Пример. *Основной навык Кары – Общение, значит его начальный ранг 6. Дополнительный навык – Бой, и он получает ранг 5. Остальные три навыка Катя сразу решает повысить с 4 ранга до 5, так что у неё остаётся 2 свободных очка. Хотя идея вложить их в навык Общения выглядит заманчивой, Катя решает вместо этого увеличить боевой потенциал Кары, сделав персонажа более сбалансированным, и вкладывает по 1 очку в навыки Бой и Физподготовка. В результате у навыков Кары следующие ранги: Бой 6, Общение 6, Выдержка 5, Физподготовка 6 и Познание 5.*

Шаг четвёртый: СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Специализация – это характеристика, отражающая опыт и знания персонажа в определённой области. В начале игры у него есть четыре специализации, каждая из которых изначально связана с одним из навыков – как правило, с тем, который чаще других используется в данной области. Но это не значит, что специализацию можно задействовать только тогда, когда герой применяет связанный с ней навык, – её можно задействовать при любой проверке, если это не противоречит здравому смыслу. Хотя, разумеется, специализация Гладиаторские бои гораздо чаще будет использоваться с навыком Бой, чем с навыком Познание.

У вашего архетипа есть две специализации, одну из которых вы будете чаще использовать с основным навыком, другую – с дополнительным. В описании архетипов даны рекомендованные варианты: можете выбрать одну или обе специализации, или же выбрать совершенно другие, но основываясь на указанных навыках. После этого вы можете выбрать ещё две специализации, которые могут быть привязаны к любому из навыков.

Пример. *Кате нравятся обе специализации, рекомендованные для генерала, – Воодушевление и Лидерство. Для основного навыка (т. е. Общения) она выбирает Воодушевление. Однако в качестве специализации Боя ей хочется чего-то более практичного, и вместо Лидерства она выбирает Короткие клинки (Кара проходила обучение среди убийц дома Молай). В качестве третьей специализации Катя выбирает Дипломатию, связанную с навыком Общение, поскольку Кара нередко участвует в переговорах. Четвёртая специализация Кары связана с её обучением у Бене Гессерит – Катя решает, что её героиню научили передвигаться тихо и незаметно, поэтому выбирает Скрытность в качестве специализации Физподготовки.*



ШАГ ПЯТЫЙ:
ТАЛАНТЫ

В начале игры у каждого персонажа есть три таланта. Это уникальные способности, необычные приёмы или иные достоинства, которые делают персонажей неповторимыми, позволяют им выделяться на фоне других людей.

У каждого архетипа указан рекомендованный талант. Вы можете не выбирать именно его, но один из талантов обязательно должен быть связан с выбранным архетипом. В его описании вы найдёте немало подсказок, какие ещё таланты могут быть уместны.

Применение некоторых талантов ограничено тем или иным навыком. Этот навык определяется при выборе таланта, и в дальнейшем талант можно использовать только с ним. Такие таланты можно выбирать несколько раз, назначая разные навыки. Например, персонаж может взять талант Дерзость два раза, чтобы использовать его с навыком Бой и с навыком Общение.

Выбрав талант, подходящий для архетипа, вы можете переходить к выбору двух других. Для них нет никаких ограничений, кроме тех, что указаны в описании самого таланта, – к примеру, таланты ментатов могут брать только ментаты, что очевидно.

Список талантов вы найдёте на стр. 127-131.

Пример. *Поскольку Кара – воспитанница Бене Гессерит, первым талантом она должна взять Прана-бинду. Остальные два Катя может выбирать на свой вкус. Поскольку её персонаж имеет доступ к талантам Бене Гессерит, она выбирает Обострённое восприятие – в ордене Кару обучили быть внимательной ко всем деталям. Третьим талантом становится Мастер иносказания – тут сыграли роль одновременно и обучение в ордене, и благородное происхождение Кары.*

ШАГ ШЕСТОЙ:
СТИМУЛЫ
И УБЕЖДЕНИЯ

До сих пор каждый шаг в создании персонажа был посвящён тому, что тот умеет делать. Пришло время обратиться к его внутреннему миру и ответить на вопрос: какова его мотивация?

Существует пять стимулов, которые движут персонажами: Вера, Власть, Долг, Истина и Справедливость. Их описание можно найти в начале данной главы. Ранг каждого из стимулов варьируется от 4 до 8 в зависимости от того, насколько этот стимул важен для персонажа, как часто тот действует под его влиянием. Чем выше ранг, тем важнее стимул.

Игроки должны расположить стимулы в порядке важности для персонажа, а затем присвоить им соответствующие таблице справа ранги.

В каком порядке расположить стимулы, решать вам, но не забывайте, что этим вы определяете мировоззрение своего героя. В описании архетипов есть рекомендации относительно стимулов, которые лучше всего с ними сочетаются, но вы не обязаны использовать их, если у вас другая задумка.

Важность стимула	Ранг стимула	Означает
1 место	8	Этот стимул занимает центральное место в вашей жизни.
2 место	7	Этот стимул играет для вас важную роль.
3 место	6	Этот стимул довольно часто направляет ваши действия.
4 место	5	Этот стимул способен пробудить ваш интерес, но, как правило, у вас другие приоритеты.
5 место	4	Этот стимул вам почти безразличен.

Пример. *После долгих размышлений Катя останавливается на следующих рангах стимулов: Вера 8, Долг 7, Власть 6, Истина 5 и Справедливость 4. Кара полагает, что семья и дом, которому ты служишь, – основа благоденствия, но без амбиций сложно добиться успеха. Она не приветствует ложь, но считает, что истиной слишком легко манипулировать, а справедливость – слишком большая редкость в Империи.*

После того как вы определили ранги стимулов, необходимо сформулировать убеждения персонажа – по одному для каждого из трёх наиболее важных стимулов. Что такое убеждения, вы можете прочитать на стр. 106. Там же приведены примеры убеждений, подходящих для разных стимулов. Поскольку это один из самых сложных моментов при создании персонажа, остановимся на нём более подробно.

- Убеждение – это фундаментальная движущая сила, которая руководит поведением персонажа. Это девиз, под которым он живёт. Убеждение накладывает отпечаток на все действия персонажа и толкает его на те или иные поступки.
- Убеждение должно быть ясно и чётко сформулировано, чтобы между игроками и ведущим не возникало разногласий по поводу того, когда оно на руку персонажу, когда может помешать, а когда вообще не оказывает никакого влияния. Если вы не знаете, можно ли использовать в сложившейся ситуации конкретное убеждение, то вы не можете его использовать.
- По меньшей мере одно убеждение должно доставлять персонажу неприятности, поскольку это позволит вам получить больше очков Решимости (см. стр. 157).
- Аналогично по меньшей мере одно убеждение должно давать персонажу какие-нибудь преимущества. Это позволит чаще использовать стимул с высоким рангом и предоставит больше возможностей для траты очков Решимости.

- Убеждения по своей сути могут отрицать тот стимул, с которым связаны. Персонаж, для которого важна Истина, не обязательно должен всем говорить правду, а тот, в чьей жизни центральное место занимает Вера, возможно, считает её вредной и опасной и прилагает все усилия для борьбы с ней.
- Убеждения могут и даже должны претерпевать изменения со временем, а стимулы можно переставлять местами. Игра позволяет персонажам развиваться, подвергать сомнению свои взгляды, менять приоритеты под воздействием внутренних переживаний. Благодаря этому вам не стоит беспокоиться о том, чтобы выбранные в начале игры убеждения идеально подходили персонажу. Начать лучше всего с простых аксиом и по ходу игры, когда персонажи будут переживать те или иные события, усложнять их убеждения.
- Убеждения могут противоречить друг другу. Люди часто бывают непоследовательны в своих взглядах, а ситуации, в которых возникает конфликт убеждений, делают игру более яркой и насыщенной.
- Чем более абстрактно убеждение, тем чаще его можно использовать при проверках. Принимая это во внимание, вы можете придумать одно убеждение, которое будет связано с физическими аспектами бытия, одно – с социальными, и одно – с интеллектуальными.

Пример: *Катя должна придумать три убеждения, связанные с самыми сильными стимулами Кары: Долгом, Верой и Властью. Поскольку Кара хранит огромную веру в свой дом и семью, а сама Катя придерживается принципов «разумного эгоизма», она выбирает следующие убеждения: «Я – наследница своего дома» для Долга, «Семья мне доверяет» для Веры и «Я всегда получаю то, чего хочу» для Власти.*

Как можно распределить стимулы

Один из множества возможных способов распределения стимулов в порядке важности – это их попарное сравнение между собой.

Поскольку стимулов всего пять, достаточно будет десяти пар (приведённых в таблице ниже). В каждой паре вам нужно выбрать тот стимул, который кажется наиболее важным из двух, и присвоить ему 1 очко. Сосчитав, сколько очков набрал в итоге тот или иной стимул, вы получите порядок их важности. Если два стимула получили одинаковое количество очков, взгляните на ту пару, где они фигурировали вместе – это поможет разобраться, который важнее. Если три стимула получили одинаковое количество очков, сперва придётся решить, который из них всё-таки наиболее важен для персонажа, а затем указанным выше способом разбить ничью между оставшимися.

Вера или Справедливость?	Власть или Истина?
Долг или Истина?	Справедливость или Истина?
Долг или Власть?	Справедливость или Власть?
Долг или Справедливость?	Вера или Истина?
Долг или Вера?	Вера или Власть?



ПРИДАНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ

Персонажу не составит труда раздобыть нож или даже генератор силового поля, если его дом достаточно богат. Так зачем брать подобные вещи в качестве своих активов? С первого взгляда это бессмысленно, однако всё не так просто: всегда существует риск остаться без необходимого предмета в самый критический момент.

Если вас не пугает риск и вы, несмотря ни на что, назначили своим активом простой и широко распространённый предмет, стоит придать ему индивидуальность – пусть это будет не обыденный инструмент, а нечто особенное. Возможно, у него необычный дизайн или его изготовил гениальный мастер, а может быть, с ним связаны какие-то личные воспоминания. Иными словами, среди ваших активов есть не простой нож, а отравленный; или фрименский крис-нож; или кинжал, подаренный герцогом после битвы при Аксиане.

Хотя все ножи практически одинаковы по своим характеристикам (разве что у некоторых более высокое **Качество** – см. стр. 192), предыстория позволяет использовать их не только в бою. Крис-нож – священное оружие фрименов, обладание которым даёт преимущество в споре с коренными обитателями Дюны, а подарок герцога служит напоминанием о былых заслугах персонажа. История, связанная с предметом, – это часть предыстории самого персонажа, и её можно более детально раскрыть во время игры.



ШАГ СЕДЬМОЙ: АКТИВЫ

Активы – это всевозможные ресурсы, инструменты и иные подспорья, доступные персонажу. Примеры вы можете найти в «Главе 7. Активы».

Каждый актив – это особого рода доминанта (см. стр. 143), описывающая предмет, доступ к услуге или что-то ещё, что может существенно облегчить персонажу достижение его целей. Активы используются во время конфликтов (см. «Главу 6. Конфликт»), чтобы преодолевать препятствия и побеждать противников. Они бывают **материальными** и **нематериальными**. Материальные активы – это предметы, начиная от ручного оружия и заканчивая мобилями и орнитоптерами, или персонал, такой как солдаты, секретари или агенты. Нематериальные активы – это знакомства, услуги, дружеские связи и другие преимущества, которыми можно воспользоваться в трудную минуту.

В начале игры у персонажа есть три актива, хотя бы один из которых должен быть материальным.

МАСШТАБ

В качестве материальных активов чаще всего фигурируют личные вещи, но на самом деле существует довольно много вариантов, превосходящих по масштабу всё, что человек мог бы носить с собой.

Возьмите на заметку следующее правило: материальным активом можно считать любую вещь, которую персонаж носит с собой или на себе; любое транспортное средство, которым он может управлять в одиночку; а также любую группу подчинённых, с руководством которой справится один человек. Более крупные транспортные средства, для управления которыми нужна целая команда, или большие группы людей, для командования которыми нужны посредники, не подходят в качестве актива при создании персонажа, хотя в ходе сюжетных событий они могут оказаться под его контролем.

Пример. *Кара неплохо обращается с оружием, и Катя решает, что одним из её активов будет нож, подаренный ей учителем-убийцей. Поскольку нож – вещь довольно обыденная, она добавляет ему особое свойство: нож Кары очень легко спрятать. Вторым активом становится личный орнитоптер, ведь Кара – благородная особа. Разумеется, она не возит его с собой, но может вызвать в любой момент. Сперва Катя думала о служанке в качестве третьего актива, но один из игроков изъявил желание взять на себя эту роль (персонажа будут звать Анна). Поразмыслив, Катя останавливается на нематериальном активе: у Кары есть компромат на её бывшего любовника. Кто это и что именно он сделал, можно решить позднее.*

Шаг восьмой:
Последние штрихи

И вот персонаж почти готов. Осталось всего несколько штрихов. На этой стадии он получит индивидуальные черты, которые должны превратить его из набора цифр и фраз в живого человека.

ДОМИНАНТА

Выберите для персонажа вторую из его доминант (третью по счёту, если персонаж входит в какую-либо фракцию). Она отражает репутацию персонажа и влияет на то, как другие будут относиться к нему при первой встрече. Эта доминанта вовсе не обязательно должна отражать реальную черту характера – в конце концов, молва порой ошибается. Кроме того, сам персонаж может распространять о себе слухи, стараясь казаться не таким, каков он на самом деле.

Пример. *Катя решает, что амбициозность Кары нужно немного ограничить, и останавливается на доминанте «достойная».*

ЦЕЛЬ

Каждый персонаж ставит перед собой определённую цель – если не глобальную, то по меньшей мере долгосрочную. Когда он идёт к своей цели, повышаются его способности, влияние и общая эффективность.

На данном этапе игрок вместе с ведущим должны сформулировать изначальную цель персонажа, основываясь на самом важном из его стимулов. Задача ведущего – проследить, чтобы цель гармонировала с сюжетом, и персонаж имел возможность воплотить её или хотя бы приблизиться к ней. Если со временем изменятся главные стимулы персонажа, может измениться и его цель.

- Цели, связанные с **Верой**, чаще всего касаются ревностной борьбы с ересью, неверием или пороком, духовного совершенствования, пророчеств и вопросов судьбы, а также отречения от всего перечисленного и попыток низвергнуть религиозные идеалы.
- Цели, связанные с **Властью**, чаще всего касаются расширения собственного влияния и обретения статуса, лишения влияния и статуса других лиц, манипулирования власть имущими или изменения порядка получения власти.
- Цели, связанные с **Долгом**, чаще всего касаются служения какому-либо делу, попыток найти своё место во Вселенной или освобождения от обязанностей и ограничений, наложенных обществом.
- Цели, связанные с **Истиной**, чаще всего касаются научных изысканий, раскрытия чужих тайн, просвещения и разоблачения лжи, а также ограничения доступа к знаниям, сокрытия правды, пропаганды и дезинформации.
- Цели, связанные со **Справедливостью**, чаще всего касаются правосудия или поддержания статус-кво, а также желания воздать по заслугам, в том числе за личные обиды.

Пример. *Самый важный стимул для Кары – Вера, и Катя решает, что её героиня верит в уготованное ей великое будущее. Кара хочет, чтобы власть её дома росла, и стремится стать лучшей из убийц. Она мечтает достигнуть вершины мастерства в своём ремесле, внешне оставаясь обычной аристократкой.*

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Казалось бы, имя, черты характера, внешность и взаимоотношения с окружающими – это именно то, что делает игрового персонажа личностью, а не просто набором цифр. Однако именно эти элементы лучше всего обдумывать в последнюю очередь, чтобы с их помощью собрать воедино все те разрозненные элементы, из которых на данный момент состоит персонаж.

ИМЯ

Окружающим нужно как-то обращаться к персонажу. Вы можете выбрать абсолютно любое имя, но лучше избегать таких, которые разрушают атмосферу игры. Имя персонажа отражает его социальное положение и культурную принадлежность – на разных планетах могут существовать разные традиции, а бесправному рабу, вероятнее всего, дадут более простое имя, чем потомственному аристократу. Те персонажи, которые не просто служат дому, а состоят в родстве с его главой, скорее всего, будут носить фамилию дома. У персонажей может быть несколько имён для разных случаев: например, одно для близких людей, другое для официальных встреч и документов, а третье для торжественных церемоний. Кроме того, у персонажей могут быть прозвища, под которыми они обрели известность. Шпионы и преступники к тому же нередко используют подставные имена вместо собственных.

Во многих культурах есть патронимы (отчества) или матронимы, которые состоят из имени одного из родителей с приставкой или суффиксом, обозначающим родство или принадлежность. Иногда они полностью заменяют фамилию. У некоторых принято сохранять фамилию как по отцовской, так и по материнской линии. Порядок, в котором располагаются составные части имени, может быть разный. В одних культурах сперва идёт личное имя, в других – фамилия.

Ниже приведены мужские и женские имена и фамилии, встречающиеся в романах цикла «Дюна». Учитывая смешение культур, свойственное обществу Империи, для персонажа подойдёт практически любое имя.

- **Мужские имена:** Абулурд, Аврелий, Арки, Биджаз, Веллингтон, Виктор, Вориан, Глоссу, Гурни, Д'мурр, Джамис, Дмитрий, Доминик, Дункан, Йакин, Каммар, Корба, Ксавье, Лето, Майлз, Маттай, Монео, Отейм, Пардот, Питер, Пол, Ромбур, Стилгар, Суфир, Тайрос, Фарад'н, Фейд, Хазимир, Шаддам, Эдрик, Элруд.
- **Женские имена:** Алия, Анирул, Венсиция, Ганима, Джессика, Дуури, Елена, Ирулан, Кайлея, Марбелла, Марго, Норма, Сиона, Фарула, Хелен.

- **Фамилии (у аристократов, как правило, совпадают с названием их дома):** Айдахо, Бладд, Ву, Гарон, Динари, Калимар, Кур, Норет, Нори, Пилру, Реффа, Рид, Рунд, Триг, Туек, Хават.

ХАРАКТЕР

Разобравшись с тем, что движет персонажем, чем он занимается и как к нему относятся окружающие, можно решить, какой у него характер. Он закалён или мрачен? Он дисциплинирован и аккуратен? Безрассуден? Мудр? Внимателен? Устал от рутины? Спокоен и осмотрителен? Даже нескольких определений будет достаточно, чтобы наметить черты личности.

Какие бы черты вы ни выбрали, не забывайте, что человек далеко не всегда действует характерным для него образом. Люди – сложные создания, которые могут пребывать в разном настроении и способны реагировать на смену обстоятельств. Персонажи со временем могут – и будут – меняться. Но неплохо с самого начала понимать, как они ведут себя в повседневной жизни.

Обдумывая характер, принимайте во внимание стимулы и убеждения персонажа: преданный и исполнительный человек, вероятно, и ведёт себя соответствующим образом. Если у вас были трудности с формулированием убеждений, самое время поразмышлять над ними ещё раз. Если не знаете, с чего начать, попробуйте ответить на следующие вопросы:

- Ваш персонаж интроверт или экстраверт?
- Что первым делом замечают в нём посторонние?
- Какие черты характера он предпочитает скрывать?
- Что нужно сделать, чтобы завоевать его доверие?
- Что может вывести его из себя?
- Когда он в последний раз плакал?

ВНЕШНОСТЬ

Как выглядит ваш персонаж? Условия, в которых он прожил свою жизнь, в определённой степени повлияли на его внешность. К примеру, если он много лет провёл на Арраксисе, его глаза, скорее всего, приобрели специфический синий цвет. Однако многие черты внешности, такие как рост и телосложение, не зависят от среды. Помимо прочего, можно выделить индивидуальные черты, чтобы другим игрокам и ведущему было проще представить себе вашего персонажа. Яркая ли у него внешность? Или он выглядит как все? Есть ли у него запоминающиеся привычки или причуды поведения? Описание внешности персонажа помогает представить происходящее в игре.

Интересный способ подобрать персонажу внешность – это представить, кто из актёров мог бы его сыграть. Внешний вид, голос и манеру поведения этого актёра можно взять за основу. Если не знаете, с чего начать, попробуйте ответить на следующие вопросы:

- Ваш персонаж носит униформу?
- Он заботиться о своей внешности? Насколько тщательно?
- Он старается быть незаметным или, наоборот, хочет выделяться в толпе?
- Он следует веяниям моды или у него свой стиль?
- Его наряды практичны?
- У него есть особые приметы, такие как татуировка или шрам?

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Человек не может жить без общества, и у каждого персонажа есть множество знакомых, отношения с которыми складывались на протяжении его жизни. Подумайте над тем, где сейчас находится семья вашего персонажа. Как часто он с ними общается? Они рядом или остались на другой планете? Состоит ли он в браке или ещё в каких-либо отношениях?

Каково его ближайшее окружение? В каких он отношениях с членами благородной фамилии, их доверенными лицами и слугами дома? Как он ладит с другими главными героями? Они близкие друзья? Есть ли у персонажа личные враги или соперники?

Подобные детали сделают взаимодействие между персонажами более интересным и добавят героям глубины. Как и характер персонажа, его взаимоотношения с окружающими могут и даже должны меняться со временем, причём некоторые связи (будь то дружба или вражда), возможно, станут настолько сильными, что определят дальнейшую судьбу героев. Если не знаете, с чего начать, попробуйте ответить на следующие вопросы:

- У вашего персонажа есть родные? Как часто он с ними видится?
- Кому из других персонажей игроков он симпатизирует?
- Кто из других персонажей игроков вызывает у него неприязнь?
- Принимает ли он близко к сердцу дела дома или для него всё это просто работа?
- Как он относится к главе дома?
- Способен ли он предать своих соратников? Что могло бы его толкнуть на предательство?

Пример. *Кара Молай – молодая девушка чуть за двадцать. Внешне она ничем не выделяется на фоне своих сверстниц. Благодаря тренировкам в боевых искусствах Кара двигается с естественной грацией. Она молчалива и внимательна. Одевается по придворной моде, но без вычурности. Кара глубоко предана своей семье, но всегда готова рассмотреть любое предложение, выгодное лично для неё, поскольку это, разумеется, будет выгодно и для дома. Кара предана своим друзьям, но способна пожертвовать чем угодно, лишь бы её дом занял более высокое положение.*

Кара Молай
Генерал

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Я – наследница своего дома.
ВЕРА	8	Семья мне доверяет.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	6	Я всегда получаю то, чего хочу.
ИСТИНА	5	

Кара Молай, старшая дочь главы дома Молай, была отправлена на обучение в орден Бене Гессерит – отчасти ради превосходного образования, отчасти чтобы убрать её с дороги. Однако, несмотря на ожидания, в родной дом вернулась вовсе не утончённая придворная дама, а смертоносный боец и хитроумный политик.

Кара считает, что ни один из её коварных братьев не достоин того, чтобы стать главой дома, и прикладывает все усилия, чтобы вернуть себе право наследования, которого была лишена.



НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	6	Воодушевление, Дипломатия
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Скрытность
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: аристократка, Бене Гессерит, достойная

Цель: стать тайным мастером-убийцей (Вера)

Таланты

- Мастер иносказания
- Обострённое восприятие
- Прана-бинду

Активы

- Компромат на бывшего любовника
- Личный орнитоптер
- Нож скрытого ношения

ТАЛАНТЫ



Персонаж – это не просто сумма характеристик. Все его возможности нельзя охватить, ограничившись только навыками, стимулами и специализациями. Особые умения, которыми обладают, к примеру, ментаты или сёстры Бене Гессерит, – это различные таланты, которые позволяют добавить уникальные штрихи к портрету персонажа, сделав его действительно яркой личностью.

Как правило, таланты подразумевают те или иные игровые преимущества: возможность перебросить кости или получить при проверке гарантированный успех, добавить себе бонусные очки Импульса или использовать Импульс, Угрозу и Решимость определённым образом, недоступным другим персонажам. Каждый из талантов можно получить только один раз, если в его описании не указано иного.

Далее вы найдёте список талантов, доступных персонажам.

АРТИСТ

Ваш музыкальный или поэтический талант вдохновляет и утешает соратников.

Один раз за сцену вы можете устроить короткое выступление: сыграть на балисете, спеть, прочитать поэму, станцевать или, к примеру, продемонстрировать искусство жонглирования. По окончании выступления вы можете добавить 1 очко к набору Импульса группы персонажей.

БЛЕФ

Вы можете притвориться, что знаете больше, чем вам на самом деле известно.

Один раз за сцену вы можете бесплатно сделать своим активом услугу или предмет, позволяющий вовлечь оппонента в интригу или шпионский конфликт. Эта услуга мнимая, а предмета на самом деле не существует, однако оппонент об этом не знает. По завершении сцены с активом придётся расстаться. Кроме того, при поражении в конфликте ложь раскроется и вас ждёт дополнительное затруднение.

БОРЬБА ЗА ИДЕАЛЫ (СТИМУЛ)

Чтобы достичь победы, мало одного только мастерства. Тот, кто целеустремлён, чья воля к победе сильна, добьётся успеха там, где других ждёт поражение.

Выбрав этот талант, укажите, с каким стимулом, ранг которого 6 или выше, он связан. Когда вы проходите проверку Боя, используя этот стимул, и действуете в согласии со своим убеждением, вы можете перебросить 1d20.

ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ РЕЧЬ

Вы – искусный оратор, к вашим словам прислушиваются.

При успешной проверке Общения во время обращения к группе людей вы можете выбрать несколько человек из толпы (их количество равно рангу вашего Общения). Они смогут перебросить 1d20 при следующей своей проверке, когда будут использовать тот же стимул, который вы использовали в этой проверке Общения.

ВЕРИФИКАЦИЯ *(только для ментатов)*

Вы владеете обширной информацией и можете вычислить любые противоречия и ложь путём сравнительного анализа.

Вы можете потратить 1 Импульс, чтобы спросить ведущего, является ли истинным тот или иной факт. Вам не нужно проходить никакую проверку, как в случае с *Получить информацию*, а предметом вопроса может быть как конкретный документ или слух, известный вам, так и какое-либо ваше умозрительное предположение.

ВЕТЕРАН

Вы повидали немало битв, и мало кто сравнится с вами в схватке.

В начале боевой сцены, будь то дуэль, сражение или война, выберите один актив, который представляет собой оружие ближнего боя или военный отряд. Ваша отвага и мастерство позволяют вам до конца конфликта в этой сцене повысить Качество этого актива на 1, потратив при этом 1 Импульс.

ВОЕННЫЙ ВРАЧ *(только для суккских докторов)*

Вы способны быстро оказать квалифицированную медицинскую помощь даже в пылу сражения.

В ходе физического конфликта вы можете потратить 1 Импульс, чтобы совершить действие, которое на 2 очка приблизит вашего союзника к выполнению условия длительной задачи.

ВСЕГДА НАЧЕКУ

Ваша бдительность граничит с паранойей, и мало что может застать вас врасплох.

Каждый раз при проведении проверки, связанной с поиском скрытых опасностей или затаившихся врагов, вы можете уменьшить сложность проверки на 2, но не ниже 0. Кроме того, один раз за сцену вы можете увеличить для противника стоимость удержания инициативы на 2.

ГИЛЬДИЕЦ *(только для Космической гильдии)*

Вы работаете на Космическую гильдию, что открывает вам доступ к её обширным ресурсам. Вы занимаете более скромное положение, чем гильд-навигаторы. Возможно, вы один из многочисленных агентов, фрахтовых брокеров, дипломатов, банкиров или иных сотрудников, служащих посредниками между Гильдией и её клиентами.

Один раз за приключение вы можете воспользоваться своими связями, чтобы получить доступ к ресурсам и учреждениям Космической гильдии или организовать встречу с её высокопоставленными представителями. У вас недостаточно полномочий, чтобы требовать чего бы то ни было от Гильдии. Если вы попытаетесь вторично воспользоваться своими связями во время одного и того же приключения, это увеличит Угрозу на 2, в третий раз – на 4 и так далее (каждый последующий раз прирост Угрозы будет на 2 больше), поскольку вы привлекаете к себе слишком большое внимание.

ГОЛОС *(только для Бене Гессерит)*

Вас научили модулировать голос так, чтобы он влиял на подсознание других людей. Это умение позволяет вам манипулировать другими людьми, корректировать их мотивацию, менять настроение и даже побуждать к активным действиям тех, кто предпочёл бы ничего не предпринимать.

Вы можете использовать Голос в любом разговоре при условии, что у вас было время познакомиться с собеседником (хотя бы в ходе короткого наблюдения со стороны). Кроме того, собеседник должен вас слышать. Применяя этот талант, вы можете получить от 1 до 3 гарантированных успехов при проверке Общения, если пытаетесь оказать какое-либо влияние на собеседника. Но одновременно вы увеличиваете Угрозу на равное количество очков, ведь чем сильнее воздействие, тем очевиднее для окружающих ваши манипуляции. Если кто-то другой использует Голос по отношению к вам, вы можете аналогичным образом получить гарантированные успехи для сопротивления.

ГОРЯЧНОСТЬ

Какова бы ни была цена, вы всегда впереди.

Каждый раз при прохождении проверки Физподготовки вы можете добровольно согласиться на одно затруднение и

получить за это 1 гарантированный успех в этой проверке. В ходе любого конфликта вы можете увеличить Угрозу на 1, чтобы действовать первым, несмотря ни на что.

ДВОЙНАЯ ПРИСЯГА

Вы верой и правдой служите сразу двум фракциям, и обе оказывают вам доверие.

Выберите две фракции. Скорее всего, одной из них будет ваш дом, а другой – организация вроде Бене Гессерит, но также это могут быть любые две группировки, не связанные между собой, но и не враждующие открыто. Обе фракции знают о вашей двойной присяге и рассчитывают на то, что вы не будете шпионить за одной из них в пользу другой. Члены обеих фракций относятся к вам дружелюбно и без подозрений.

ДВУЖИЛЬНОСТЬ (НАВЫК) *(только для фрименов)*

Вас не так-то просто уложить на лопатки. Что бы ни случилось, вы встаёте на ноги с завидной частотой.

Обычно вы можете *Избежать поражения* лишь один раз за сцену. С этим талантом вы можете *Избежать поражения* дважды, но только если в конфликте вы используете выбранный навык.

ДЕРЗОСТЬ (НАВЫК)

Смелые решения позволяют вам добиваться лучших результатов даже в тех случаях, когда это кажется невозможным.

Выбрав этот талант, укажите, с каким навыком он связан. Когда вы будете проходить проверку с этим навыком и увеличивать набор костей за счёт увеличения очков Угрозы, вы сможете перебросить одну кость из этого набора.

ДИСЦИПЛИНА УМА *(только для ментатов)*

Благодаря продолжительным и весьма интенсивным тренировкам ваш разум обрёл способность хранить огромные объёмы информации и обрабатывать их с неимоверной скоростью.

Ваша память совершенна. В большинстве случаев вы способны восстановить в полном объёме даже самые сложные данные. При проведении проверки Познания, связанной с запоминанием или воспроизведением сведений, можете не бросать 1 кость, а вместо этого считать, что на ней выпала 1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Ваши материальные возможности шире, чем у других людей. Вам доступно больше средств для достижения целей.

Количество активов, которыми вы владеете, увеличивается на 1. Этот талант можно приобретать повторно.

ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА (НАВЫК)

Вы знаете, что в бою следует прежде всего изучить противника. Анализируя его действия, вы можете выведать секреты, которые стоят за его выпадами, контратаками и финтами.

Выбрав этот талант, укажите, с каким навыком он связан. Когда вы побеждаете в конфликте, используя указанный навык, вы получаете 2 бонусных очка Импульса, которые можно потратить на то, чтобы *Получить информацию* или придумать доминанту, представляющую собой знание или ощущение, касающееся противника и появившееся у вас в ходе конфликта.

ИДЕАЛЬНЫЙ САМОКОНТРОЛЬ

Вы словно остров покоя в океане хаоса. Даже когда всё вокруг в огне, ничто не способно нарушить вашу безмятежность.

Каждый раз, когда вы предпринимаете длительную задачу, успех которой зависит от ваших навыков (например, взбираетесь на скалу или создаёте произведение искусства), то за 1 Импульс вы можете использовать в проверке свою Выдержку вместо обычно используемого навыка. Если проверка изначально предполагает использование Выдержки, то добавьте 1 к условию выполнения длительной задачи.

ИЗВРАЩЁННЫЙ МЕНТАТ *(только для ментатов)*

Навыки ментата в вас развили Бене Тлейлакс, решившие не обременять ваш разум такими глупостями, как нормы приличия, морали или табу.

Этот талант можно приобрести только в момент создания персонажа. Каждый раз, когда вы совершаете проверку Познания, вы получаете 1 бонусное очко Импульса за каждую кость, которую вы получили за счёт добавления Угрозы. Эти очки можно потратить либо для того, чтобы *Получить информацию* о том, как наиболее эффективно причинить боль или нанести иной вред другому персонажу, участвующему в сцене, либо для введения доминанты, отражающей обнаруженную у этого персонажа слабость, которую можно использовать в своих интересах.

ИМПЕРСКОЕ КОНДИЦИОНИРОВАНИЕ *(только для сукkских докторов)*

Вы подверглись интенсивной психологической обработке, благодаря которой не можете умышленно причинить вред человеку и, тем более, убить его. Это необходимая мера, поскольку сильные мира сего хотят быть уверены, что под видом врача к ним не проникнет убийца.

Вы не можете по собственной воле нанести ущерб здоровью человека или убить его. Любая попытка заставить вас пойти на подобный шаг автоматически проваливается, кроме того, вы получаете гарантированный успех при проверке любого навыка, если пытаетесь убедить человека, что не причините ему вреда.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Вы способны превратить в орудие убийства даже самый безобидный предмет.

Один раз за сцену вы можете бесплатно сделать своим активом предмет, пригодный для использования в бою в качестве оружия. Подойдёт любой предмет, с помощью которого можно нанести урон, – например, камень, разбитая бутылка или осколок стекла. Качество этого актива – 0, кроме того, по завершении сцены с ним придётся расстаться, поскольку оно перестаёт быть пригодным для повторного использования.

ИНЪЕКЦИЯ АДРЕНАЛИНА *(только для суккских докторов)*

Вы способны оперативно поставить человека на ноги и заставить его забыть о боли, пускай и на короткий миг.

В качестве действия вы можете временно снять эффект любого физического затруднения со своей цели, которая должна находиться в одной с вами зоне. Если затруднение не будет устранено каким-либо иным способом, то оно вернётся по окончании сцены. Этот талант можно использовать только один раз за сцену на одной и той же цели, но можно использовать на разных целях.

КЛЯТВА

Вы знаете, как заставить людей держать слово. Возможно, этому способствует ваша репутация или манера поведения, а может, вы владеете особыми методами убеждения.

При успешной проверке Общения, нацеленной на то, чтобы заключить сделку или вынудить цель дать обещание, вы можете потратить 1, 2 или 3 очка Импульса, чтобы связать собеседника клятвой. Если цель хочет нарушить клятву, ведущий должен потратить в два раза больше очков Угрозы, чем было использовано очков Импульса.

КРЕПКИЕ НЕРВЫ (НАВЫК)

Даже если ситуация накалилась, вы остаётесь хладнокровным и спокойно завершаете начатое.

Выбрав этот талант, укажите, с каким навыком он связан. Когда вы будете проходить проверку с этим навыком, но до совершения броска, вы можете потратить 1 очко Решимости и автоматически успешно пройти проверку, однако Импульс при этом останется прежним. Обычные условия траты очков Решимости всё ещё применимы.

КРЕПКОЕ ЗДОРОВЬЕ

После ранения вы всегда быстро приходите в форму, хотя возвращение в строй может грозить вам некоторыми последствиями.

Один раз за сцену в начале своего хода вы можете увеличить Угрозу на 2, чтобы устранить затруднение, связанное с ранениями и травмами. Кроме того, во время конфликта вы можете один дополнительный раз *Избежать поражения* (см. стр. 168), расплатившись соответствующим образом.

ЛЁГКАЯ ПОСТУПЬ

Вы хорошо знаете, как остаться незамеченным самому и спрятать всё, что посчитаете нужным.

Когда вы проходите проверку Физподготовки, чтобы пробраться незамеченным через определённую область или скрытно переместить один из своих активов во время конфликта, и хотите при этом увеличить набор костей за счёт Импульса, первую d20 вы получаете бесплатно.

МАНЁВРЕННОСТЬ

Вы шустры и манёвренны, всегда находите самый короткий путь и держите все свои инструменты при себе.

Когда вы совершаете проверку навыка, чтобы быстрее добраться до пункта назначения, перемещаясь пешком или на транспорте, вы можете снизить сложность на 1. Когда вы перемещаете актив во время конфликта, вы можете увеличить расстояние на одну дополнительную зону за 1 Импульс, а не за 2.

МАСТЕР ИНОСКАЗАНИЯ

У вас настоящий талант говорить намёками и использовать иносказание, чтобы сообщить осведомлённому слушателю больше, чем всем остальным.

При прохождении проверки Общения вы можете добровольно повысить её сложность на 1, чтобы спрятать в своих словах дополнительный смысл. Вы должны определить, для кого предназначено тайное сообщение. Остальные слушатели не смогут определить, что в вашей речи есть двойное дно, если они сами не обладают данным или иным талантом, позволяющим замечать больше других (например, талант *Обострённое восприятие*).

МЕДЛЕННЫЙ УДАР

Вы хорошо знаете, как обойти защиту врага. Медленный удар позволяет преодолеть его силовой щит.

Когда вы атакуете противника оружием ближнего боя в дуэли или во время сражения и при этом увеличиваете набор костей за счёт Импульса, вы можете выбрать один из активов противника, находящийся с вами в одной зоне, и игнорировать его во время атаки.

МЕТКОЕ СЛОВО

Вам бывает достаточно нескольких слов, сказанных в нужное время и в нужном месте, чтобы переубедить оппонента. Он может даже не догадываться, как сильно вы на него повлияли.

Если при прохождении проверки Общения вы увеличили набор костей за счёт траты Импульса, то вы можете бесплатно ввести одну новую доминанту для своего собеседника, которая будет отражать изменения в его настроении или убеждениях.

НАСТАВНИК (НАВЫК)

Вы приучили своих союзников полагаться на ваш опыт, и этот подход вполне окупился.

Выбрав этот талант, укажите, с каким навыком, ранг которого 6 или выше, он связан. Когда ваш союзник будет проходить проверку с этим навыком и у вас есть возможность с ним общаться, вы можете потратить 2 очка Импульса, чтобы позволить союзнику использовать в проверке ваш ранг навыка и одну из ваших специализаций (если это уместно).

НЕПОКОЛЕБИМАЯ ПРЕДАННОСТЬ

Вы настолько сильно преданы своему дому, что способны преодолеть любые трудности.

В начале каждого приключения вы получаете одно дополнительное очко Решимости. Это очко можно использовать только в том случае, если ваши действия напрямую служат интересам дома.

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ НАВИГАТОР

(только для Космической гильдии)

В своё время вы пытались пройти испытания, чтобы стать гильд-навигатором, но у вас не получилось. Однако на краткое мгновение ваше сознание всё же слилось со Вселенной, и вам открылись необъятные горизонты космоса. С тех пор ваш разум обрёл способность под воздействием сильного стресса на долю секунды проникать в тайны мироздания.

Каждый раз, когда вы тратите очко Решимости, ведущий должен рассказать вам что-то о грядущем. Озарение может быть связано с вашими текущими действиями, но с той же вероятностью может и не иметь к ним совершенно никакого отношения.

ОБОСТРЁННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

(только для Бене Гессерит)

В результате тренировок ваше восприятие невероятно обострилось, что позволяет вам замечать мелочи, на которые никто другой не обращает внимания. Благодаря этому вы можете проникнуть в чужие тайны, просто наблюдая за людьми.

Каждый раз, когда вы используете Импульс, чтобы *Получить информацию* об окружающей вас обстановке, человеке, который находится в вашем поле зрения, или о текущем положении вещей в целом, за первое потраченное очко Импульса вы можете задать сразу два вопроса. Кроме того, на вас не распространяются ограничения, которые не позволяют другим персонажам заметить ту или иную деталь.

ОСТОРОЖНОСТЬ (НАВЫК)

Вы терпеливы и осмотрительны, действуете только тогда, когда у вас большие шансы на успех.

Выбрав этот талант, укажите, с каким навыком он связан. Когда вы будете проходить проверку с этим навыком и увеличивать набор костей за счёт траты очков Импульса, вы можете перебросить одну кость из этого набора.

ОТТОЧЕННЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Каждое ваше движение просчитано, и вас очень трудно вывести из равновесия.

Если при проверке Физподготовки вы получаете одно или несколько затруднений, вы можете использовать Импульс, чтобы игнорировать 1 затруднение за каждое потраченное очко Импульса.

ПАМЯТЬ ПРЕДКОВ *(только для Бене Гессерит)*

В сопровождении преподобной матери вы пережили «агонию» и теперь можете обратиться к мудрости всех своих предков, пробудив их память. Теперь вы сами стали преподобной матерью Бене Гессерит.

У вас должна быть доминанта «преподобная мать Бене Гессерит», чтобы вы могли выбрать этот талант. Если вы получаете этот талант во время игры, а не до её начала, вы должны пройти соответствующий ритуал, находясь в непосредственном физическом контакте с другой преподобной матерью, чтобы та смогла передать вам память предков.

Каждый раз, когда вы проходите проверку, при которой знания о прошлом – в том числе очень далёком – могут оказаться существенным преимуществом, вы получаете 3 гарантированных успеха. Кроме этого, при желании вы можете разделить память предков с любой другой преподобной матерью.

ПОГРОМ

Когда время поджимает, вы делаете свою работу, не считаясь с последствиями.

Когда вы совершаете проверку Познания, чтобы изучить местность, вы можете увеличить Угрозу на 2, чтобы снизить сложность проверки на 1 и вдвое уменьшить время, которое занимает проверка.

ПОДДЕРЖКА

Решимость и уверенность, свойственные вам, вдохновляют слабых духом и помогают им добиться успеха.

Один раз за сцену, когда союзник проваливает проверку навыка, вы можете немедленно потратить 2 очка Импульса или увеличить Угрозу на 2, чтобы позволить этому союзнику перебросить весь набор костей. При перебросе союзник может использовать ранг вашей Выдержки вместо своего используемого навыка.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Вы знаете, как быстро использовать любую полученную информацию.

Один раз за сцену, когда вы *Получаете информацию*, вы можете бесплатно придумать одну доминанту, представляющую собой преимущество, возможность или слабость, о которых вы узнали из этой информации.

ПРАНА-БИНДУ *(только для Бене Гессерит)*

Вы в совершенстве владеете собственным телом. Каждый мускул и каждый нерв подчиняется вашей воле. Даже метаболизм и химические процессы, протекающие в организме, у вас под контролем.

Каждый раз, когда вы совершаете проверку Выдержки или Физподготовки, от которой зависит ваш контроль над своим телом, вы можете перебросить одну кость. Вы полностью контролируете своё дыхание, сердцебиение и работу других внутренних органов, в том числе решаете, произойдёт ли зачатие, а также определяете, каковы будут генетические характеристики будущего ребёнка.

ПРИКАЗ

Волевой характер позволяет вам командовать другими людьми, побуждая их реагировать быстро и эффективно.

Один раз за сцену вы можете отдать приказ союзнику или подчинённому. При этом вам не нужно проходить никаких проверок. Получивший приказ персонаж может в тот же момент предпринять соответствующее действие, а вы можете ему помогать. Во время конфликта получивший приказ действует в ваш ход (даже если уже действовал в этом раунде) и при этом не теряет своего.

ПРИОРИТЕТНАЯ ПОСАДКА

(только для Космической гильдии)

Вы всегда знаете, к кому обратиться, если вам надо, чтобы инспекторы Гильдии не задавали лишних вопросов.

Вам даже не нужно предлагать взятку, чтобы инспектор Гильдии поверил на слово, что с вашим багажом всё в порядке. Это даёт вам возможность пронести на борт хайлайнера всё что угодно. Однако если во время перелёта возникнут какие-то проблемы, вы лишитесь этого таланта.

ПРОВОРСТВО

Вы очень ловки и проворны, мало какое препятствие способно вас задержать.

Если для преодоления физического препятствия при передвижении (сложный ландшафт, пересечённая местность, баррикады и т. п.) вам необходимо пройти проверку Физподготовки, вы можете понизить сложность этой проверки на 2. Если в результате сложность понижается до 0, то вы можете свободно передвигаться, будто этого препятствия нет.

ПРОГНОЗИРОВАНИЕ *(только для ментатов)*

Основываясь на фактах и числах, которые хранятся у вас в голове, и применяя свои незаурядные способности к анализу данных, вы можете предсказывать будущее. Ваши прогнозы не сбываются на 100%, поскольку в уравнении Вселенной всегда найдётся переменная, о которой вам ещё неизвестно.

Вы можете потратить несколько минут на прогнозирование будущего. Вам необходимо пройти проверку Познания со сложностью 4. При успехе вы можете попросить ведущего рассказать о чём-то, что с большой вероятностью произойдёт в будущем. За каждые 2 потраченных очка Импульса вы можете получить по одному дополнительному прогнозу. Ведущий может описывать предсказания туманно и не обязан вдаваться в подробности, объяснять подоплёку или причины грядущего.

ПРОНЫРА

Вы нюхом чуете преступников и всегда знаете, где их искать.

Куда бы вас ни занесло, один раз за приключение вы можете выйти на представителей местного криминального мира или найти чёрный рынок (если, конечно, они вообще существуют). Впрочем, это не значит, что вас будут рады там видеть.

ПРОФЕССИОНАЛ

По роду деятельности вам приходится использовать большее количество специфических активов, чем другим людям.

Этот талант можно приобрести несколько раз, каждый раз выбирая одну категорию активов из следующего списка: личные, военные, шпионские или политические активы. Ваше общее количество активов каждый раз увеличивается на 2, но они должны принадлежать к выбранной категории.

РИСКОВАННЫЙ ШАГ

В бою вы нередко предпринимаете рискованные действия, которые со стороны кажутся бессмысленной бравадой. Но вам каким-то образом всегда удаётся остаться в выигрыше.

Если в ходе конфликта вы увеличили свой набор костей за счёт Угрозы и успешно прошли проверку Боя, нацеленную на устранение актива противника, то вы можете потратить 2 очка Импульса, чтобы устранить ещё один актив противника.

САМООТДАЧА

Вы всей душой преданы своему делу, и это помогает вам в трудных ситуациях.

Если в начале сцены Импульс главных героев на нуле, бросьте 1d20. Если результат меньше или равен рангу вашей Выдержки, группа получает 1 очко Импульса.

СКРЫТЫЕ МОТИВЫ

Вы мастерски умеете скрывать свои истинные намерения. Мало кто понимает, что на самом деле вами движет. Даже те, кто считает, что проник в тайны вашей души, скорее всего, заблуждаются.

Когда ваш противник проваливает проверку Познания или Общения, нацеленную на вас, вы можете немедленно придумать себе доминанту, отражающую сложившееся в отношении вас ошибочное мнение.

СОВЕТЧИК (НАВЫК)

У вас талант объяснять другим, как и что нужно делать.

Выбрав этот талант, укажите, с каким навыком он связан. Когда вы используете указанный навык во время помощи союзнику, этот союзник может перебросить одну кость в своём наборе.

УПОРСТВО

Ваша решимость непоколебима.

Потратив очко Решимости, бросьте 1d20. Если результат меньше или равен рангу вашей Выдержки, очко Решимости восстанавливается.

ЦЕПКИЙ ВЗГЛЯД

Вы часто замечаете важные детали прежде, чем понимаете их важность.

В начале сцены вы можете задать ведущему один вопрос, как если бы вы потратили Импульс для того, чтобы Получить информацию.

ЧЕРТОГИ РАЗУМА *(только для ментатов)*

Ваша память настолько совершенна, что вы способны в мельчайших подробностях воспроизвести в уме любое событие, свидетелем которого вы стали.

Вы можете пройти проверку Познания со сложностью 0, чтобы воспроизвести в памяти любое событие, которому вы были свидетелем, или место, в котором бывали. За очки Импульса, которые вы получите в результате этой проверки, вы можете вспомнить разнообразные факты или детали, касающиеся этого места или события. В данном случае применяются те же правила, как и для того, чтобы Получить информацию, с той лишь разницей, что вопросы могут касаться прошлого, а не только настоящего.

ШИРОКИЙ КРУГОЗОР

Вы обладаете обширными знаниями в самых разных областях.

Один раз за сцену вы можете использовать навык Познания вместо другого навыка в проверке. Кроме того, считается, что у вас есть соответствующая специализация.



ЭСКИЗ ПЕРСОНАЖА



Этот способ создания персонажа несколько проще и быстрее предыдущего, но требует изначально более глубокого понимания того, чего вы хотите от игры «Дюна: Приключения в Империи» и какими видите своих героев.

Создавая эскиз, вы заранее определяете лишь несколько характеристик, а остальную часть листа персонажа пока что не заполняете. По ходу игры, когда возникает необходимость, вы придумываете недостающие элементы, что позволяет персонажу раскрываться постепенно за счёт его действий, как это бывает в книге или фильме.

Подготовка эскиза не займёт у вас слишком много времени, но всё же потребует принять некоторые решения до начала игры. А именно:

1. Придумать концепцию (и выбрать шаблон фракции, если необходимо).
2. Выбрать архетип и отметить основной (ранг 7) и дополнительный (ранг 6) навык на листе персонажа.
3. Выбрать специализации.
4. Выбрать один талант.
5. Выбрать один стимул и придумать подходящее убеждение.
6. Выбрать один актив.
7. Дать персонажу имя и в общих чертах набросать его внешность и черты характера.
8. Начать игру!

ШАГ ПЕРВЫЙ: КОНЦЕПЦИЯ

Придумайте концепцию и при необходимости выберите шаблон фракции.

В первую очередь нужно решить, кем в принципе является ваш персонаж. В подробности вдаваться не стоит – чем абстрактнее концепция, тем проще будет с ней работать в дальнейшем.

Если вы решили, что ваш персонаж принадлежит к какой-либо из фракций, выберите соответствующий шаблон и запишите дополнительную доминанту, указанную в нём.

Переходите к следующему шагу, как только будете довольны сформулированной концепцией.

ШАГ ВТОРОЙ: АРХЕТИП

Выбрав архетип, выпишите доминанту, а также отметьте основной (7) и дополнительный (6) навыки.

Затем необходимо выбрать архетип персонажа и записать на листе доминанту, которая ему соответствует. Отметьте ранг 7 напротив основного навыка выбранного архетипа и ранг 6 напротив дополнительного. Ранги остальных навыков пока остаются неопределёнными. Вы можете выбрать архетип исключительно ради нужных навыков, а затем переименовать его, чтобы он лучше соответствовал концепции.

Список архетипов можно найти на стр. 113.

ШАГ ТРЕТИЙ: СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Выберите специализации.

Каждый архетип предлагает две специализации, одна из которых связана с основным навыком, а другая – с дополнительным. Вы можете записать обе на листе персонажа или выбрать другие, которые вас больше устраивают.

У персонажа будет ещё две специализации, но на данном этапе их выбирать не нужно.

ШАГ ЧЕТВЁРТЫЙ: ТАЛАНТ

Выберите один талант.

Выберите один из предложенных архетипом талантов в качестве первого. Если вы относитесь к какой-либо фракции, то вы должны выбрать один из обязательных для фракции талантов. Если фракция требует несколько обязательных талантов, то запишите их все.

У персонажа будет ещё два таланта (меньше, если в шаблоне фракции их было несколько), но на данном этапе выбирать их не нужно.

ШАГ ПЯТЫЙ: СТИМУЛ И УБЕЖДЕНИЕ

Выберите один стимул и придумайте подходящее убеждение.

У каждого персонажа есть пять стимулов: **Вера**, **Власть**, **Долг**, **Истина** и **Справедливость**. Подробнее о них можно прочитать на стр. 105. Выберите один наиболее важный для вашего персонажа стимул и присвойте ему ранг 8.

Затем придумайте убеждение, связанное с этим стимулом. Подробнее о том, что такое «убеждение», можно прочитать на стр. 106, а советы по их формулировке – на стр. 120.

Остальные стимулы оставьте без рангов, вы заполните пропуски уже во время игры.

ШАГ ШЕСТОЙ: АКТИВ

Выберите один актив.

У персонажа должно быть три актива, один из которых обязательно материальный, но перед началом игры достаточно определить только один из них. Скорее всего, это что-то чрезвычайно важное для персонажа.

Остальные активы вы сможете ввести уже во время игры.

ШАГ СЕДЬМОЙ: ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Персонаж почти готов к игре, но осталось несколько штрихов, которые превратят его из набора цифр в настоящего человека.

Персонажу надо дать имя, чтобы другие знали, как к нему обращаться, а также описать в общих чертах его внешность и характер. Всё это необходимо, чтобы вдохнуть в него жизнь. Это важно даже в «полусобранном» состоянии.

Советы по выбору имени, внешности и т. п. можно найти на стр. 123-124.

ШАГ ВОСЬМОЙ: НАЧАТЬ ИГРУ!

На листе персонажа осталось ещё много пробелов, которые предстоит заполнить во время игры:

- одна доминанта, отражающая репутацию персонажа;
- три **навыка**;
- две **специализации**;
- два **таланта**;
- четыре **стимула** с убеждениями для двух из них;
- **цель** персонажа;
- два **актива**.

Пока все эти пробелы не будут заполнены, вы не сможете получать очки опыта или приобретать ка[кие-]либо улучшения для персонажа.

ОТ ЭСКИЗА К ГОТОВОМУ ПЕРСОНАЖУ

Хотя персонаж ещё не до конца готов, на этой стадии можно приступать к игре. По мере того, как будет разворачиваться сюжет, концепция персонажа станет раскрываться всё больше – и вы сможете заполнить пробелы в листе персонажа, определив оставшиеся характеристики. Столкнувшись с очередным препятствием, персонаж может воспользоваться навыком, значение которого уже известно, или обратиться к одному из неопределённых, если это кажется более уместным. У навыка появится какой-либо ранг, но это не значит, что персонаж в этот момент неожиданно освоил этот навык – просто он наконец продемонстрировал окружающим степень своей компетентности.

Иными словами, если у навыка Бой ещё нет ранга, его можно определить в первой же битве. Насколько хорош персонаж в бою, решать игроку, но выбирать он должен из оставшихся нераспределённых значений. Возможно, персонаж окажется смертоносным бойцом, а может, наоборот, совершенно неприспособленным к войне человеком. Так или иначе, таким он был всегда. Персонаж, который в начале схватки не убежал и не спрятался, непременно покажет, на что он способен – и игроку придётся определиться с цифрами. Кроме того, если персонаж хвастался тем, какой он умелый воин, а игрок впоследствии решил присвоить навыку Боя низкий ранг, значит персонаж всё это время просто обманывал окружающих.

Игроки могут поддаться искушению присваивать каждому из навыков, с использованием которого сталкиваются, наибольший из оставшихся рангов. Важно, однако, помнить, что те навыки, которые персонаж будет применять последними, окажутся самыми слабыми. Разумнее было бы заранее обдумать, в какой области персонаж должен показать себя с лучшей стороны, и быть готовым к неприятным поражениям в остальных случаях. Полезно также присмотреться к тому, какие навыки предпочитают другие игроки, и постараться сделать так, чтобы у каждого была возможность побыть в центре внимания. Если в игре возникла ситуация, когда нужно активно с кем-то общаться, и вы знаете, что другой игрок хотел бы, чтобы его персонаж обладал более высоким рангом навыка Общения, дайте ему возможность разрешить сложившуюся ситуацию своими силами. Поскольку каждому предстоит распределить одинаковые ранги, рано или поздно всем выпадет шанс блеснуть, а разнообразие в навыках сделает группу более динамичной. Не забывайте, что вы одна команда. Нет ничего плохого в том, чтобы полагаться друг на друга. Персонаж не может быть одинаково хорош во всём.

Ведущий, в свою очередь, тоже должен обратить внимание на некоторые моменты. Самое главное – периодически давать персонажам возможность определить ту или иную характеристику. Они должны сталкиваться с препятствиями, которые провоцируют их использовать таланты, навыки, активы или что-либо ещё. Если с применением навыков сложностей обычно не возникает, то со стимулами всё не так однозначно, поскольку многие игроки склонны в самых разных ситуациях действовать на основании одного и того же стимула. Специализации и таланты также представляют определённую сложность, поскольку для них нет какого-то конечного списка. Если ведущему известно какое-то умение, которое может оказаться полезным в той или иной ситуации, он может предложить его игроку: «Знаешь, если бы у тебя был талант Дерзость (Общение), это помогло бы пройти проверку». Кроме того, игроки могут отмечать те моменты, когда результат проверки показался им недостаточно удовлетворительным, чтобы затем поискать в книге талант или специальность, которые могли бы увеличить шансы на успех.

Любое приключение годится для того, чтобы начать играть с эскизами, но лучше всего для этого подходят «истории становления». Возможно, персонажи впервые собрались вместе и отправляются на свою первую миссию. Такая история может повествовать даже, например, о том, как персонажи оказались на службе своего дома и что заставило их присягнуть на верность его главе.

Необходимость заполнять пробелы на листе персонажа может несколько замедлить темп игры, но в этом нет ничего страшного, поскольку игрокам нужно освоиться с правилами и разобраться с тем, что их персонажам подходит, а что нет. Так что не стоит торопиться. Обсудите между собой, какие способности были бы полезны для группы в целом (даже если никто из игроков не высказывал желания выбрать их для своего персонажа). Хотя создавать персонажа в процессе игры весело и интересно, игроки не должны слишком увлекаться и забывать о том, какая задача перед ними стоит, поэтому ведущему лучше ограничить по времени эту часть кампании, поставив определённые рамки: например, закончить создание всех персонажей к концу первой игровой встречи или, скажем, к концу четвёртой. Впрочем, может быть, ведущий решит посвятить доработке эскизов целое приключение. Какие бы границы он ни установил, всем характеристикам, которые не будут определены за это время, надо присвоить определённые ранги уже вне игры. К этому времени игроки достаточно хорошо будут разбираться в правилах, чтобы принять все нужные решения самостоятельно.

Чтобы облегчить задачу ведущему, мы разбили оставшиеся характеристики на группы и отметили, сколько раз тот или иной выбор встанет перед игроком. Было бы неплохо, если бы каждый из них скопировал для себя этот список и отмечал, с чем он уже столкнулся, а что ещё впереди.

ВВЕДЕНИЕ ДОМИНАНТЫ

Когда персонаж оказывается в ситуации, исход которой зависит от того, как окружающие к нему относятся, вы можете ввести отсутствующую у персонажа доминанту, просто объявив об этом до совершения действия. Эта доминанта должна учитываться при разрешении как текущей ситуации, так и всех последующих, пока доминанта остаётся в силе.

Этот выбор встаёт перед игроком **один** раз.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАВЫКОВ

Когда персонаж оказывается в ситуации, в которой необходимо пройти проверку навыка, ранг которого ещё не определён, вы должны определить его ранг.

Навыку можно присвоить один из трёх рангов: 4, 5 или 6. Какой именно, выбирайте на своё усмотрение, но каждый ранг можно использовать только один раз.

После того как вы присвоили навыку тот или иной ранг, можно проходить проверку как обычно.

Этот выбор встаёт перед игроком **три раза**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ

Когда персонаж оказывается в ситуации, в которой необходимо пройти проверку навыка, а у него нет специализации, которая могла бы ему помочь, вы можете добавить одну новую подходящую специализацию.

После того как вы добавили специализацию, можно проходить проверку как обычно.

Этот выбор встаёт перед игроком **два раза**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТАЛАНТОВ

В любой момент игры вы можете добавить своему персонажу новый талант, если он удовлетворяет условиям его получения. При всех последующих проверках, на которые этот талант может повлиять, он должен учитываться.

Этот выбор встаёт перед игроком **два раза**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТИМУЛОВ

Когда персонаж оказывается в ситуации, в которой необходимо пройти проверку навыка с использованием стимула, ранг которого ещё не определён, вы можете его присвоить.

Решите, насколько важен стимул для вашего персонажа, используя таблицу ниже (учитывая при этом, что стимулы не могут иметь одинаковые ранги и первое место уже занято).

Кроме того, для стимулов на 2 и 3 месте (с рангами 7 и 6 соответственно) нужно придумать подходящее убеждение. После того как вы его сформулируете, персонаж получит также 1 очко Решимости.

ВАЖНОСТЬ СТИМУЛА	РАНГ СТИМУЛА	ОЗНАЧАЕТ
1 место	8	Этот стимул занимает центральное место в вашей жизни.
2 место	7	Этот стимул играет для вас важную роль.
3 место	6	Этот стимул довольно часто направляет ваши действия.
4 место	5	Этот стимул способен пробудить ваш интерес, но, как правило, у вас другие приоритеты.
5 место	4	Этот стимул вам почти безразличен.

После того как вы присвоили стимулу тот или иной ранг (а также сформулировали убеждение при необходимости), можно проходить проверку как обычно. При прохождении приключения убеждения персонажа могут стать причиной затруднений, однако пока что не стоит ставить стимулы под сомнение. Для подобных переломных моментов в жизни персонажа ещё рано.

Этот выбор встаёт перед игроком **четыре раза**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ

В любой момент игры вы можете сформулировать цель персонажа. Она должна соответствовать самому важному для него стимулу. Посоветуйтесь с ведущим, чтобы убедиться, что ваша цель достижима в рамках текущего приключения или кампании.

Этот выбор игрок может сделать **один раз**.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ АКТИВОВ

В любой момент игры вы можете добавить на лист персонажа актив. При этом применяются те же правила, что и при выборе активов до начала игры. Если вы собираетесь совершить какое-то действие и знаете, что могло бы вам помочь, можно добавить это в качестве актива и сразу же использовать. Стоит, правда, придерживаться определённой степени реализма – не каждый предмет можно просто так достать из кармана. Впрочем, орнитоптер не обязательно возить с собой, персонаж может найти его прямо на месте событий.

Актив можно добавить **два раза**.

ГОТОВО!

Как только игрок сделал выбор по всем пунктам, его персонаж готов. Теперь его персонаж может зарабатывать опыт и развиваться.

ПОМОЩНИКИ

Как уже упоминалось в начале этой главы, **помощники** – это второй тип персонажей, которых создают и действиями которых управляют игроки. Помощники менее детально проработаны, их создание не требует настолько вдумчивого подхода, как создание главных героев, и они не принадлежат какому-то одному игроку. Помощников, как правило, создают по мере необходимости уже во время игры.

В игре «Дюна: Приключения в Империи» помощники выполняют несколько функций.

- Они представляют всех тех людей, которые служат дому главных героев, но уступают им по значимости: солдат, шпионов и многих других. Одним из активов главного героя может быть такой персонаж.
- Они позволяют игрокам расширить свои возможности за рамки собственных персонажей, чтобы участвовать в действии даже тогда, когда оно не фокусируется на главных героях, или использовать навыки, которых у них нет. Помощник также может при необходимости занять место временно отсутствующего игрока.
- Они позволяют игрокам оставаться в гуще событий даже тогда, когда их персонажи разделились или когда главному герою игрока приходится долго ждать своей очереди. В любой сцене игрок, чей персонаж находится в другом месте, может взять на себя роль одного из помощников.

ИГРА ЗА ПОМОЩНИКА

Перед началом сцены игрок может выбрать, за кого играть: за главного героя или одного из помощников, участвующих в действии. Если он выбрал помощника, то до конца сцены будет управлять им, как собственным персонажем.

И ведущий, и игроки должны держать в голове – или записывать, – где находятся главные герои и их помощники в тот или иной момент. Как правило, игроки переключаются на помощников в том случае, когда их персонажи находятся слишком далеко от текущего места событий. Смена персонажа на руку играющим, поскольку они могут переключаться от сцены к сцене, не беспокоясь о том, как и почему их собственные герои там оказались: если те слишком далеко или не знают о происходящем, игроки могут выбрать любого присутствующего помощника и играть за него.

Один игрок может одновременно напрямую управлять только одним персонажем, даже если в одной сцене присутствует несколько его персонажей. Если персонажем, будь то помощник или главный герой, никто из игроков не управляет, то его возможности будут ограничены. Автономный персонаж может предпринимать следующие действия:

- **Проходить проверки со сложностью 0.** Он может выполнять задачи, в которых ему гарантирован успех (любая проверка со сложностью 0). Если перед ним встаёт более сложная задача (сложность выше 0), он её автоматически проваливает. Кости при этом бросать не нужно.
- **Помогать.** Он может оказать помощь другому персонажу при проверке. При этом применяются обычные правила. Одновременно персонаж может оказывать помощь только одному персонажу.
- **Выполнять приказ.** Он может выполнить приказ другого персонажа. Ему должны объяснить, что от него требуется, – инструктаж занимает какое-то время. После этого он может предпринять соответствующее действие (в том числе требующее проверки со сложностью выше 0). Приказавший, как правило, будет при этом оказывать ему помощь.
- **Защищать.** Он может заслонить собой другого персонажа, принять на себя последствия его действий, пожертвовать собой, чтобы предотвратить его поражение. Всё то, что должно было произойти с союзником, произойдёт с ним. При этом необходимо потратить 1 очко Импульса или увеличить Угрозу на 1.

Кроме того, присутствие автономных персонажей в сцене можно считать доминантой, позволяющей предпринимать действия, для которых требуется несколько человек, а также снижать сложность проверок, при которых подмога может улучшить результат (дополнительная пара глаз лишней не бывает). Надо заметить, что таким образом группа автономных персонажей может самостоятельно выполнять трудные задачи (снижая сложность задачи до 0 за счёт большого количества помощников).

Если персонаж, которым вы управляете в текущей сцене, терпит поражение или иным способом лишается возможности действовать, вы можете тут же переключиться на одного из автономных персонажей, присутствующих в этой сцене, чтобы продолжить игру.

СОЗДАНИЕ ПОМОЩНИКА

Количество помощников в игре не ограничено и ни один из них не принадлежит какому-то одному игроку. Любой игрок может временно взять помощника под свой контроль, а создаются они по мере необходимости.

Помощники бывают двух видов: важные и незначительные (аналогично персонажам ведущего). Незначительные помощники – это подчинённые, не имеющие особого веса (мелкие служащие, солдаты и т. п.). Важные помощники – это эксперты своего дела, доверенные лица, близкие по важности к главным героям, пусть и уступающие им.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПОМОЩНИКИ

Во время игры вы можете создать бесконечное количество незначительных помощников, однако за каждого придётся либо отдать 1 очко Импульса, либо увеличить Угрозу на 1. Если в сцене вы не управляете каким-либо персонажем, то вы можете создать одного такого помощника бесплатно.

Незначительные помощники создаются следующим образом:

- **Доминанта.** У незначительного помощника есть одна доминанта, описывающая его основную функцию (например, солдат, слуга или осведомитель).
- **Стимулы.** Незначительным персонажем руководит обобщённый стимул – его **мотивация**, ранг которой может варьироваться от 4 до 8. Мотивация используется при проверках по тем же правилам, что и стимулы главных героев. Мотивация ближе всего к стимулу Долг, поскольку она подразумевает степень ответственности и преданности помощника. Убеждений у помощников нет. Большинство помощников обладает мотивацией 5. Мотивация 7 будет уместна, если помощник связан с основным профилем дома, а 6 – с дополнительным. Мотивация 4 может быть у подданных дома, случайно оказавшихся на месте событий.
- **Навыки.** У любого незначительного персонажа будет один навык с рангом 6 (самый важный в его работе), два с рангом 5 и два с рангом 4.
- **Специализации.** У незначительного помощника есть одна специализация, связанная с его самым высоким навыком.
- **Таланты.** Если принадлежность к вашему дому может дать конкретному персонажу какие-то преимущества (например, вооружённые силы дома славятся качеством тренировок), это преимущество может быть выражено талантом. Если незначительный персонаж не является подданным вашего дома, подобного таланта он не получит.

ВАЖНЫЕ ПОМОЩНИКИ

На протяжении приключения игроки могут ввести в игру до пяти важных помощников, независимо от того, создаются они с чистого листа или уже фигурировали в предыдущих приключениях. Ваш дом может увеличивать или уменьшать их число, поскольку судьба дома влияет на количество экспертов и специалистов, которые ему служат.

При создании нового важного помощника вам нужно либо потратить 3 очка Импульса, либо получить 3 очка Угрозы. Кроме того, итоговая стоимость может увеличиться, если персонаж при создании получит дополнительные характеристики. Повторное введение в игру важного помощника стоит половину его итоговой стоимости при создании (с округлением в большую сторону).

Важные помощники создаются следующим образом:

- **Доминанты.** У важного помощника есть одна доминанта, описывающая его основную функцию (например, офицер, мажордом или учёный). Кроме того, прибавив к стоимости персонажа 1 очко Импульса или Угрозы, ему можно добавить вторую доминанту, отражающую его репутацию.
- **Стимулы.** У важного помощника один из стимулов имеет ранг 7, другой – 6, а все остальные – 5. У него есть одно убеждение, связанное со стимулом, ранг которого выше 5. Кроме того, увеличив стоимость персонажа на 1 очко, можно добавить второе убеждение, связанное с другим стимулом выше 5.
- **Навыки.** У важного помощника есть один навык с рангом 7 (самый важный в его работе), один с рангом 6, два с рангом 5 и один с рангом 4. Прибавив к стоимости персонажа 1 очко, можно увеличить два разных навыка на 1 ранг каждый.
- **Специализации.** У важного помощника есть по одной специализации, связанной с навыками, ранг которых равен 6, по две специализации для навыков с рангом 7 и по три специализации для навыков с рангом 8. Прибавив к стоимости персонажа 1 очко, можно добавить ещё две специализации к любому навыку, ранг которого 6 или выше.
- **Таланты.** У важного помощника есть, как правило, один талант. Прибавив к стоимости персонажа 2 очка, можно добавить второй талант.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА



Когда персонаж с головой погружается в приключения, он может обнаружить в себе скрытые способности или научиться чему-то новому. Действия, направленные на достижение поставленных целей, дают ему очки Развития, за счёт которых можно улучшить навыки, овладеть новыми специализациями или открыть в себе неожиданные таланты.

Есть и другие способы получить очки Развития, но с ними игроки будут сталкиваться не так часто.

КАК ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ РАЗВИТИЯ?

Во время приключения вы можете получить очки Развития следующими способами.

- **Искать неприятности:** вы получаете очки Развития, когда сталкиваетесь со сложными проблемами, допускаете просчёты или терпите поражения. На ошибках учатся.
  - а) **Боль:** вы получаете 1 очко Развития, когда терпите поражение в конфликте.
  - б) **Провал:** вы получаете 1 очко Развития, когда проваливаете проверку, сложность которой была 3 или выше.
  - в) **Кризис:** вы получаете 1 очко Развития, когда ведущий тратит одновременно 4 или больше очков Угрозы.
- **Идти к цели:** вы получаете очки Развития, когда успешно совершаете действия, приближающие вас к цели (действие не обязательно должно сопровождаться проверкой, но если бросок требуется, он должен быть успешным). Если действие слегка приблизило вас к цели, вы получаете 1 очко Развития, если стало серьёзной вехой на пути – 3 очка Развития.
- **Произвести впечатление:** по решению других участников игры вы можете получить очки Развития за хорошо сыгранную сцену, тщательно продуманный план или другой значительный вклад в игру. Лучше ограничить возможность получать очки Развития таким образом, давая одному игроку не более 1 очка за игровую встречу.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОЧКИ РАЗВИТИЯ?

За время игры у вас скопится немало очков Развития. В перерывах между приключениями вы можете потратить их, чтобы расширить возможности своего персонажа. Список возможных усовершенствований приведён ниже. После каждого приключения вы можете приобрести только одно усовершенствование.

- **Навык:** вы можете увеличить ранг одного из навыков на 1. Этим способом каждый из навыков можно повысить только один раз. Максимальный ранг навыка – 8. Стоимость этого усовершенствования: 10 очков Развития + по 1 очку за каждое ранее приобретённое таким образом усовершенствование навыка.
- **Специализация:** вы можете добавить специализацию к любому навыку, ранг которого 6 или выше. Стоимость этого усовершенствования: столько очков Развития, сколько у вас уже имеется специализаций.
- **Талант:** вы можете выбрать новый талант из тех, что вам доступны. Это стоит в три раза больше очков Развития, чем количество уже имеющихся у вас талантов.
- **Актив:** вы можете либо приобрести новый постоянный актив, либо улучшить Качество уже имеющегося на 1. Добавление актива стоит 3 очка Развития, а улучшение Качества – в два раза больше очков Развития, чем требуемое Качество актива (т. е. для повышения Качества с 2 до 3 нужно 6 очков Развития).

Кроме того, у вас есть возможность переобучиться. В конце концов, любой навык можно подрастерять, если не использовать его достаточно часто, и в свободное время научиться чему-то новому. Стоимость развития при этом будет в два раза меньше (с округлением в большую сторону), но кое-чем придётся пожертвовать:

- Увеличивая **навык**, вы в то же время должны умень- шить другой навык на 1, но не ниже 4. Этим способом навык можно увеличивать сколько угодно раз, но не выше 8.
- Приобретая новую **специализацию**, вы должны вычеркнуть одну из имеющихся.
- Приобретая новый **талант**, вы должны отказатьс от одного из имеющихся талантов.

Стимулы персонажа нельзя усиливать или меня за счёт Развития. Для изменения стимулов суще ствуют отдельные правила, описанные на стр. 1



Глава 5

Правила

Наука состоит из ряда фактов, которые кажутся очевидными после того, как сама же наука их тщательно разъяснила.

Пардот Кайнс

КРАТКИЙ ОБЗОР



Эта глава познакомит вас с фундаментальными правилами, которые используются в игре «Дюна: Приключения в Империи». Именно на эти правила опираются все остальные механики, описанные в других главах, поэтому крайне важно в них разобраться. Каждый раздел начинается с краткого изложения сути описываемых в разделе правил, которые потом объясняются более подробно.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

В игре «Дюна: Приключения в Империи» используются только двадцатигранные кости (**d20**, как их кратко обозначают). Чаще всего игроки и ведущий бросают несколько игральных костей сразу – это называется **набором костей**. Количество костей в наборе определяется числом перед обозначением самого многогранника: Xd20, где X – это количество игральных костей, а d20 – обозначение двадцатигранника. Таким образом, 2d20 значит, что при броске нужно использовать две двадцатигранные кости.

ПЕРЕБРОС

Некоторые ситуации и способности позволяют перебросить одну или несколько костей. В таких случаях вы выбираете, какие кости хотите бросить снова. При этом новый результат вступает в силу даже в том случае, если он оказался хуже изначального.

Количество костей, которые можно перебросить, варьируется в зависимости от таланта или иной способности, позволившей сделать переброс. В описании всегда указывается максимальное количество костей, которые можно перебросить, но вы сами решаете, сколько костей будете перебрасывать в том или ином случае. Иными словами, вы не обязаны перебрасывать те кости, результаты на которых вас устраивают.

Каждую кость из набора можно перебросить только один раз за проверку. Полученный после переброса результат нельзя изменить, даже если у вас есть несколько способностей, позволяющих перебрасывать кости.

ПЕРСОНАЖИ

Правила в этой главе нередко будут ссылаться на понятия, суть которых была изложена ранее («Глава 4. Создание персонажа»). Здесь мы для справки приводим их краткое описание.

- **Доминанты.** У главного героя есть по меньшей мере две доминанты, отражающие его положение в обществе. К этим доминантам применимы общие правила, касающиеся всех доминант в игре.
- **Навыки.** У главного героя есть пять навыков – Бой, Общение, Выдержка, Физподготовка и Познание, – ранг которых варьируется от 4 до 8, что отражает способности главного героя в той или иной области. При проверке навыка его ранг (вместе с рангом стимула) используется для определения порога успеха.
- **Специализации.** Главный герой обладает специализациями, связанными с самыми развитыми из его навыков. Специализации отражают более узкую сферу навыка, где у персонажа особенно много знаний и опыта. Когда персонаж делает что-то, в чём специализируется, то при проверке навыка у него больше шансов добиться критического успеха.
- **Стимулы.** У главного героя есть пять стимулов – Долг, Вера, Справедливость, Истина и Власть, – ранг которых варьируется от 4 до 8, что отражает важность этих стимулов в его жизни. При проверке навыка ранг стимула (вместе с рангом навыка) используется для определения порога успеха.
- **Убеждения.** Самые важные стимулы в жизни персонажа связаны с определёнными убеждениями. Если вы хотите использовать тот или иной стимул при проверке навыка, вы должны сперва проверить, что убеждение персонажа не противоречит задуманному действию, иначе могут возникнуть негативные последствия. Действуя в соответствии с убеждениями, персонаж может добиться лучших результатов.
- **Таланты.** У персонажей есть особые способности или возможности, которые выделяют их среди всех остальных людей. Таланты очень разнообразны, и в их число входят, например, мистические силы Бене Гессерит или исключительные умственные способности ментатов.
- **Активы.** В распоряжении персонажей есть некоторые материальные или нематериальные ценности, которые всегда под рукой и на которые можно рассчитывать в любой трудной ситуации. Более подробно о них см. «Главу 6. Конфликт» и «Главу 7. Активы».

Сцены и доминанты

Каждое приключение состоит из набора сцен. Ведущий должен продумать сцену и описать игрокам обстановку и обстоятельства. После этого игроки могут предпринимать любые действия в рамках заданной сцены. Когда они сделали всё, что хотели (или по меньшей мере попытались), сцена заканчивается. У каждой сцены есть доминанты: характеристики, которые отражают самые важные факты, касающиеся времени, места, присутствующих персонажей или объектов.

Приключение строится из сцен точно так же, как, например, роман или кинофильм. Под сценой подразумевается некое захватывающее драматическое событие, происходящее в определённом месте, в определённое время и с определёнными персонажами. Как правило, сцена служит продвижению сюжета.

Перед началом сцены ведущий должен описать обстановку, в которой оказались персонажи, наметить разворачивающиеся вокруг события, а также сообщить любую другую информацию, которая может понадобиться игрокам. У любой сцены, как правило, есть своё назначение: некая причина, по которой эта сцена важна. Чаще всего сцена обусловлена предыдущими событиями: возможно, сюда вас привела улика, оставленная наёмным убийцей, или вы рассчитываете найти здесь единственного человека, который способен помочь вам в каком-то деле. Как только ведущий закончит описание, игроки могут задавать уточняющие вопросы, после чего они должны решить, что их персонажи будут делать, чтобы добиться того, зачем пришли: куда они пойдут, с кем и как будут говорить, какие действия совершать. Как только игроки исчерпают все возможности своих персонажей или у них возникнет новая цель, добиться которой в данное время или в данном месте невозможно, эта сцена заканчивается, и начинается следующая.

Действия, которые предпринимают персонажи на протяжении сцены, имеют значение: они непосредственно влияют на окружающий мир. Что бы ни сделали персонажи, им придётся столкнуться с последствиями. Ведущий, со своей стороны, тоже влияет на разворачивающиеся события. Он управляет действиями своих персонажей так же, как игроки управляют главными героями, кроме того, он может тратить очки Угрозы, чтобы усложнить героям жизнь. Но какие бы препятствия ни встали на их пути, они, как правило, не падают с неба, а проистекают из собственных действий персонажей.

Подготавливая сцену, ведущий должен определить её **доминанты**: наиболее важные и интересные факты, касающиеся местности, времени, людей или объектов, включённых в сцену. Доминанта представляет собой слово или короткую



фразу, описывающую важную деталь, касающуюся сцены. Это своего рода «ключевое слово», на которое будут ссылаться другие правила. У любой доминанты есть два обязательных качества, без которых она перестаёт существовать: доминанта всегда *истинна* и всегда *важна*.

С точки зрения игрока, доминанты сцены определяют, что персонаж может сделать в её рамках и насколько трудные задачи перед ним встанут. Игроки могут напрямую влиять на доминанты: добавлять новые, менять или устранять имеющиеся. Это происходит в ответ на действия их персонажей (более подробно об этом можно прочитать далее).

ВЛИЯНИЕ ДОМИНАНТ НА ИГРУ

Во время игры доминанты напрямую влияют на действия персонажей: если доминанта соотносится с действием, она может сделать его возможным или невозможным, а также усложнить или облегчить задачу. Кроме того, доминанты оказывают влияние друг на друга: одна доминанта может дополнить другую, усилить её или, наоборот, отменить. Доминанты могут «складываться» – какое-то очевидное качество или свойство может быть выражено двумя одинаковыми доминантами, накладывающимися друг на друга: например, поле боя может быть окутано дымом, который со временем может стать *густым дымом 2* – число обозначает, что эта доминанта второго порядка, более сильная, сложенная из двух.

Использовать доминанты в игре довольно просто (это относится и к доминантам сцены, и к доминантам персонажа, в том числе их активам). Достаточно взять одно из высказываний, приведённых ниже, вставить нужную доминанту и дополнить предложение одним из четырёх вариантов: «проще», «сложнее», «возможно» или «невозможно». Если в итоге высказывание имеет смысл, значит доминанта влияет на ситуацию указанным образом.

- Из-за того, что я [доминанта персонажа], это действие для меня…
- Из-за того, что здесь [доминанта сцены], это действие для меня…
- Из-за того, что у меня есть [актив], это действие для меня…

Для ведущего в большинстве случаев этого вполне достаточно: если действие становится «проще», значит нужно снизить сложность, если «сложнее», тогда повысить. Если действие «возможно», значит его можно совершить, пока доминанта в силе, если «невозможно», значит сперва нужно устранить доминанту.

Стоит отдельно подчеркнуть, что, столкнувшись с доминантой, которая делает какое-то действие невозможным, персонажи не должны сразу опускать руки. Доминанта предполагает некие обстоятельства, *которые можно изменить*.

Кроме того, не забывайте, что активы персонажей – это тоже доминанты, и к ним применимы все те же правила, что и к остальным. Наличие оружия делает сражение с врагом *проще*. Наличие компромата делает шантаж *возможным*. Чаще всего (особенно при игре в качестве кукловода) нужен подходящий актив, чтобы проверка стала возможной.

Пример. *Кара, наследница дома Молай, на крупном публичном мероприятии пытается договориться о сделке с торговцем пряностью, известным своей честностью. Катя считает, что доминанта её персонажа – «достойная» – может сыграть ей на руку. Она говорит ведущему: «Поскольку Кара известна, как достойная женщина, ей будет проще договориться с торговцем». Ведущий соглашается и снижает сложность проверки.*

За очки Импульса (см. стр. 152) в игру можно вводить новые доминанты. Количество доминант, задействованных в сцене, не ограничено, но последнее слово в том, уместна ли конкретная доминанта, остаётся за ведущим. Поскольку доминанты могут отменять друг друга, в игру их следует вводить по очереди, чтобы у противника была возможность отреагировать. Доминанта – это не просто некий отвлечённый фактор, меняющий сложность будущей проверки. Она должна быть органично вплетена в канву повествования и описана с точки зрения персонажей.

Пример. *Возвращаясь к примеру, приведённому выше, опишем сцену более подробно – с большим количеством сыгранных доминант.*

Кара участвует в вечеринке, на которой присутствует торговец пряностью. Она хочет поговорить с ним. Ведущий описывает сцену и заявляет, что доминантой этой сцены является «всеобщее веселье». Катя хочет завести разговор между её героиней и торговцем, но ведущий говорит, что они не знакомы, поэтому нужно, чтобы кто-нибудь представил их друг другу. Катя не хочет тратить время на поиск общих знакомых и решает воспользоваться доминантой «всеобщее веселье». Она считает, что непринуждённая обстановка может позволить ей начать разговор с незнакомцем. Ведущий соглашается, и у Кары есть наконец возможность завести разговор. В этом случае доминанта «всеобщее веселье» сделала возможным разговор как таковой, и вместе с тем – будущую проверку общения.

Разговор начат, и ведущий сообщает Кате, что доминантой торговца является «недоверчивый 2». Доминанта Кары «достойная» позволяет сгладить этот эффект, и после представления доминанта торговца меняется на «недоверчивый 1». Это всё ещё делает проверку общения более сложной, чем обычно.

Катя хочет сделать торговца более сговорчивым. Она решает воспользоваться одним из активов Кары – компроматом. Детали компромата не описывались при создании персонажа, так что Катя решает, что в деле как-то замешан торговец. Кара делает несколько намёков, заставляя торговца побледнеть. Теперь у проверки общения будет стандартная сложность.

Катя может на этом остановиться. С другой стороны, она может воспользоваться очками Импульса, чтобы ввести в игру новую доминанту и сделать проверку проще. Кара могла бы даже пригрозить торговцу ножом, ведь это один из её активов! Но это, вероятно, было бы уже слишком. Ведущий, в свою очередь, может использовать очки Угрозы, чтобы вновь повысить сложность: у торговца, к примеру, могут оказаться друзья поблизости. Или он просто не робкого десятка.

Проверки навыков

Если важно определить, удалось ли персонажу выполнить задуманное, не провалилась ли его попытка совершить действие или же насколько успешно действует персонаж, тогда ведущий может попросить игрока пройти проверку навыка. У проверки может быть разная сложность, которую устанавливает ведущий.

Выберите один подходящий **навык** и один **стимул** и сложите их ранги. Полученный результат – это **порог успеха**. Затем бросьте две двадцатигранные кости (d20).

- На кости выпал **успех**, если значение на её верхней грани меньше или равно порогу успеха.
- Если на кости выпала единица – это **критический успех**. Он равен сразу двум успехам.

Если у персонажа есть **специализация**, которая может помочь в выполнении задачи, то критическим успехом считается не только единица, но и любое другое значение на кости, которое меньше или равно рангу соответствующего навыка. Сосчитайте, сколько выпало успехов в сумме. Если их количество равно сложности или превышает её, то персонаж успешно прошёл проверку навыка и выполнил поставленную перед ним задачу.

Сложность

Одни действия элементарны, и при проверке навыка персонажу достаточно получить всего один успех. Другие могут быть сложнее в целом или же из-за обстоятельств: взлом замка – задача сама по себе не из лёгких, но насколько труднее она станет, если придётся это делать под дождём, с повязкой на глазах, в любой момент ожидая атаку врага?

Когда в игре возникает необходимость в проверке навыка, ведущий должен определить её сложность: от 0 до 5. Сложность – это минимальное количество успехов, которое должен получить игрок, чтобы его проверка считалась успешной. Если игрока постигла неудача, он может предложить «плату за успех» (см. стр. 154). Сложность, назначенная ведущим, должна быть справедливой и оправданной, однако он может повышать её за счёт очков Угрозы, что подразумевает внешние обстоятельства, усложняющие поставленную задачу.

Сложность 0 означает, что действие персонажа не может не получиться. Проверка в этом случае нужна для того, чтобы определить, насколько хорош был результат. Персонаж, например, мог производить наблюдение за вражеским объектом, исследовать местность перед битвой или общаться с гостями на званом ужине, собирая слухи и сплетни. Когда персонаж получает больше успехов, чем сложность, все его избыточные успехи превращаются в очки Импульса, так что проверки со сложностью 0 – это прекрасная возможность подготовиться к грядущим испытаниям. В увеличении набора Импульса выражается подготовка и планирование, проведённые персонажами.

Определяя сложность, ведущий может ориентироваться на рекомендации на следующей странице.

Когда уместна проверка

Большую часть приключения игроки просто описывают то, что их персонажи хотят сделать, а ведущий решает, получилось у них это или нет и какие у их действий последствия. Большинство действий персонажей не слишком сложны и не требуют применения каких-либо правил.

Тем не менее порой перед персонажами встают задачи, решить которые не так-то просто. Чаще всего их можно отнести к одной из трёх категорий:

- задача очень сложная и/или очень опасная;
- персонажу активно противостоит другой персонаж;
- важно выяснить, насколько эффективно получилось у персонажа выполнить это действие.

В таких ситуациях ведущий просит игрока пройти проверку навыка.

Результат проверки

У всех участников должно быть чёткое представление о том, какова цель проверки: что произойдёт, если персонаж пройдёт её успешно, и что – если его постигнет неудача. Ниже перечислены варианты, которые встречаются чаще всего.

- Персонаж пытается добиться определённого результата: в случае успеха он добивается своего, в случае провала – нет.
- Персонаж пытается избежать опасности: в случае успеха он избежит её частично или полностью, в случае провала – пострадает в полной мере.
- Персонаж пытается добиться результата, но ему грозит какая-то опасность: в случае успеха он добивается своего и избегает опасности, в случае провала его настигает опасность и он не добивается цели, либо он добивается цели, но только в том случае, если добровольно соглашается столкнуться с опасностью.

О том, что ждёт персонажа в случае успеха или провала проверки, ведущий должен предупредить заранее. Предполагается, что персонаж достаточно компетентен, чтобы предвидеть возможные последствия своих действий.

ЛЕГКО (СЛОЖНОСТЬ 0)

- Вышибить застрявшую дверь.
- Преследовать ничего не подозревающего человека в темноте по известной местности.
- Попросить об элементарной услуге.
- Обмануть простодушного человека.
- Раздобыть сведения о чём-то общеизвестном.

ПРОБЛЕМАТИЧНО (СЛОЖНОСТЬ 1)

- Вскрыть простой замок.
- Преследовать ничего не подозревающего человека в темноте.
- Попросить об услуге хорошего друга.
- Обмануть того, кто вам доверяет.
- Раздобыть сведения о чём-то личном, но не тайном.

СЛОЖНО (СЛОЖНОСТЬ 2)

- Вскрыть сложный замок.
- Преследовать в темноте человека, который подозревает о слежке.
- Попросить об услуге, которая не доставит слишком много хлопот.
- Обмануть человека, который ждёт подвоха.
- Раздобыть конфиденциальную или секретную информацию.

ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ СЛОЖНО (СЛОЖНОСТЬ 3)

- Вскрыть сложный замок в спешке.
- Преследовать человека, который подозревает о слежке, при свете дня.
- Попросить о серьёзной услуге человека, которому вы уже должны.
- Обмануть человека, склонного к паранойе.
- Раздобыть информацию, которую пытается скрыть могущественная группировка.

ОТЧАЯННО СЛОЖНО (СЛОЖНОСТЬ 4)

- Вскрыть сложный замок в спешке и без нужных инструментов.
- Преследовать человека, который подозревает о слежке, при свете дня по местности, которую он хорошо знает.
- Попросить о неоценимой услуге.
- Обмануть человека, который считает вас своим врагом.
- Раздобыть информацию, само существование которой скрывается.

ЭПИЧЕСКИ СЛОЖНО (СЛОЖНОСТЬ 5)

- Вскрыть сложный замок в спешке и без нужных инструментов, когда вокруг разворачивается битва.
- Преследовать человека, который знает вас в лицо, знает о слежке и лучше ориентируется на местности.
- Попросить незнакомца об услуге, связанной с большой опасностью.
- Обмануть заклятого врага.
- Раздобыть информацию, само существование которой скрывается на протяжении многих веков.

ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ? ПОЧЕМУ ВЫ ЭТО ДЕЛАЕТЕ?

Какой навык и какой стимул использовать при проверке, решают сами участники игры. Однако нельзя просто взять характеристики с наибольшими значениями.

Как выбрать навык? Это довольно просто, поскольку сама природа стоящей перед персонажем задачи диктует наиболее подходящий вариант. Обычно нужный навык выбирает ведущий, но игроки могут предлагать свои подходящие варианты.

Выбрав навык, нужно также проверить, нет ли у персонажа подходящей специализации. Ведущий должен одобрить использование той или иной специализации. Как и в случае с навыком, он также может назначить её заранее. Однако игрок всегда вправе предложить свой вариант – в конце концов, выбор зависит от того, что именно хочет сделать персонаж, а об этом проще судить игроку.

Как выбрать стимул? Какой стимул больше подходит к ситуации, зависит от того, что движет персонажем в данный момент. Какова его мотивация? Почему он это делает? Некоторые стимулы связаны с убеждениями – важнейшими представлениями персонажа о мире и порядке вещей. Убеждения могут сыграть на руку персонажу, а могут и помешать осуществить задуманное. Чтобы выбрать стимул, нужно сперва обратить внимание на убеждения. Если какое-либо из убеждений подходит в данной ситуации, значит при проверке нужно использовать связанный с этим убеждением стимул. Выбор не всегда будет самым выгодным, но ведь и не каждый стимул может заставить человека выкладываться на все сто. Если подходит несколько убеждений, можно выбрать любое из них. Если ни одно из убеждений не подходит, нужно выбрать наиболее подходящий из тех стимулов, с которыми не связано ни одно убеждение.

Если игрок выбрал стимул, с которым связано убеждение, следующим шагом он должен выяснить, согласуется ли оно с действием.

- Если персонаж действует в согласии со своим убеждением, он может пройти проверку как обычно. Кроме того, игрок получает право потратить очко **Решимости** (см. стр. 157) при этой проверке. Нельзя тратить очки Решимости, если с используемым стимулом не связано никакое убеждение.

- Если персонаж действует вопреки своему убеждению или стимул никак не соотносится с действием, ведущий может предложить игроку очко Решимости и попросить сделать выбор относительно стимула: подчиниться стимулу или поставить его под сомнение. Если игрок подчиняется, у него моментально возникает затруднение (вплоть до того, что он не сможет совершить задуманное действие, пока не устранит затруднение). Если игрок ставит стимул под сомнение, тогда он может использовать его в проверке, но сразу после этого должен будет вычеркнуть соответствующее убеждение и не сможет использовать связанный с ним стимул до тех пор, пока не переосмыслит его (см. стр. 150). Если игрока не устраивают оба варианта выбора, он может отказаться от очка Решимости, предложенного ведущим, и вместо этого выбрать другой стимул.

Если со стимулом не связано никакое убеждение, его можно использовать без каких-либо последствий. Следующие рекомендации помогут вам в выборе:

- **Долг:** связано ли действие с обязанностями персонажа? Обычно используется, когда персонаж действует от имени своего дома.
- **Вера:** зависит ли исход действия от доверия к другим людям, веры в какое-либо дело или высшую сущность? Обычно используется, когда персонаж проявляет сочувствие или полагается на чью-то мудрость.
- **Справедливость:** связано ли действие с моралью? С понятиями о добре и зле? С законом и правосудием? Обычно используется, когда персонаж совершает преступления (в отрицательном смысле).
- **Власть:** зависит ли исход действия от авторитета, статуса или силы? Связано ли действие с амбициями? Обычно используется в конфликтах.
- **Истина:** связано ли действие с раскрытием каких-то тайн? С убеждением кого-то в чём-то? Обычно используется при расследованиях.

Кроме того, игроки могут повлиять на результат проверки в свою пользу, потратив очки Импульса или Решимости. Ведущий, в свою очередь, может сделать то же самое, потратив очки Угрозы. Если при проверке на одной из игральных костей выпало 20, то у персонажа возникнет затруднение: некая проблема, которая будет мешать при выполнении действия. Подробнее об Импульсе, Угрозе и затруднениях можно прочитать дальше в этой главе.

Пример. *Ведущий решает, что Кара должна использовать навык Общения, чтобы договориться с торговцем пряностью, поскольку персонажи находятся в неформальной обстановке. Если бы они вели официальные переговоры, возможно, навык Выдержки или даже Боя подошёл бы лучше.*

Катя, играющая за Кару, смотрит, каких убеждений придерживается её персонаж.

- *Долг: «Я – наследница своего дома».*
- *Вера: «Семья мне доверяет».*
- *Власть: «Я всегда получаю то, чего хочу».*

Поскольку Кара собирается договориться о сделке от имени своего дома, убеждение, связанное с Долгом, кажется наиболее подходящим. Если бы она действовала в личных интересах, подошло бы убеждение, связанное с Властью. Поскольку семья Кары не присутствует на вечеринке, Вера как стимул будет не очень уместна. Затем Катя и ведущий должны решить, действует ли Кара в согласии со своим убеждением или вопреки ему. В данном случае ничто не противоречит её убеждению, поскольку она ведёт переговоры как наследница. Однако если бы сделка была тривиальной, а переговоры можно было бы поручить кому-то из мелких служащих, Кара действовала бы вопреки своему убеждению.

КАК ВЫБРАТЬ СТИМУЛ?

Решить, какой из стимулов больше подходит, может быть трудно, но ещё труднее бывает, когда убеждения персонажа вообще не согласуются с ситуацией. Следующие рекомендации помогут вам сделать выбор.

Одно из убеждений идеально подходит...

Прекрасно! Выбирайте связанный с ним стимул и приступайте к проверке.

Несколько убеждений подходят...

Вы можете выбрать любое из них (опираясь на ранг стимула, например), однако стоит задуматься над тем, какой подход в делах предпочитает персонаж, исходя из его характера. Лучше выбрать тот стимул, который кажется более естественным для персонажа, даже если его значение ниже.

Ни одно из убеждений не подходит...

Иногда персонаж пытается выполнить задачу, не имеющую отношения ни к одному из его убеждений. В этом случае вам нужно использовать один из тех стимулов, с которыми не связаны убеждения. Это означает, что персонаж не настолько заинтересован в успехе, чтобы прилагать серьёзные усилия.

Одно из убеждений кажется подходящим, но действие напрямую ему противоречит...

В этом случае персонаж может *поставить под сомнение* стимул: он получает одно очко Решимости, но должен отказаться от убеждения сразу после того, как пройдёт проверку. Персонаж предпринял действие, напрямую противоречащее его убеждениям, и теперь должен переосмыслить свои ценности. Таким образом вы можете менять убеждения или значения стимулов персонажа, если они перестали его устраивать.

Один из стимулов кажется подходящим, а вот убеждение, связанное с ним – нет...

Персонаж может *подчиниться стимулу*: он получает одно очко Решимости и может использовать стимул, даже если убеждение не соответствует ситуации. Персонаж чувствует при этом, что делает не совсем то, что следовало бы, но этого недостаточно, чтобы подвергнуть сомнению его идеалы. Он продолжает проходить проверку как обычно и сохраняет своё убеждение, но при этом перед ним возникает затруднение, отражающее то, насколько персонажу неуютно.

ПОРЯДОК СОВЕРШЕНИЯ ПРОВЕРКИ

Чтобы пройти проверку навыка, нужно выполнить следующие шаги.

1. Ведущий (реже – игрок) выбирает навык и специализацию, если таковая имеется. Затем игрок выбирает стимул, руководствуясь убеждениями персонажа. Сумма рангов навыка и стимула – это **порог успеха**.
2. Ведущий определяет **сложность** проверки. Как правило, сложность варьируется от 1 до 5, но иногда может быть выше или равняться нулю. Порой сложность проверки зафиксирована правилами, но её в любом случае можно изменить при помощи **доминант**, очков **Угрозы** или других игровых механик. Сложность – это количество **успехов**, которые должны выпасть на костях, чтобы персонаж успешно прошёл проверку.
3. Игрок и ведущий последовательно предлагают доминанты, которые, по их мнению, должны повлиять на исход проверки (некоторые необходимы для того, чтобы проверка в принципе была возможна).
4. **Игрок собирает набор костей для проверки:** берёт две двадцатигранные игральные кости (2d20) и при желании добавляет к ним дополнительные d20, купленные для этой проверки за очки Импульса. Затем бросает кости.
5. Каждая кость, результат на которой меньше или равен порогу успеха, даёт игроку один **успех**. Каждая кость, на которой выпало 1, – это **критический успех**, который даёт игроку ещё один дополнительный успех (т. е. всего два).
   - Если при проверке используется **специализация**, то критическим успехом, помимо единицы, считаются все значения, которые меньше или равны рангу навыка.
   - Если на кости выпало 20, то возникает **затруднение**.
6. Если число полученных успехов равно сложности или превышает её, персонаж успешно прошёл проверку. Если число успехов меньше сложности – провалил.
   - Если число успехов превышает сложность, каждый лишний успех добавляет игрокам одно очко **Импульса**.
7. Ведущий описывает результат. Если персонаж прошёл проверку, он может потратить очки Импульса, чтобы улучшить результат. После этого вступают в силу затруднения, если они возникли при проверке.

Пример. *Кара должна убедить торговца заключить сделку. Ведущий вместе с Катей решают, что для этого Кара должна использовать навык Общения и стимул Долг. Кроме того, она может применить специализацию Дипломатия.*



Изначально сложность была 2, но благодаря сыгранной доминанте Кары «достойная» ведущий уменьшает сложность до 1.

Общение у Кары – 6, а Долг – 7, так что успехом считается любой результат, который меньше или равен 13. При этом, если на кости выпадет 6 или меньше, Кара получит сразу два успеха вместо одного (если бы у Кары не было подходящей специализации, то 2 успеха она получала бы только за единицы).

У Кати в наборе 2d20. У неё нет Импульса, который можно было бы использовать, чтобы увеличить набор. Однако она считает, что ей предстоит важная проверка, и решает увеличить набор за счёт Угрозы. В результате ей предстоит бросить 3d20.

Результаты, выпавшие на костях: 5, 14 и 20. 5 даёт сразу 2 успеха, 14 не даёт ничего, а 20 означает, что у Кары возникнет затруднение.

Поскольку сложность проверки 1, Каре достаточно одного успеха, чтобы заключить сделку с торговцем. Дополнительный успех превращается в одно очко Импульса.

Впрочем, остаётся ещё затруднение. Ведущий решает, что Кара была так увлечена переговорами, что не заметила, как часто прислуга доливала ей вина в бокал. Кара получает временную доминанту – опьянение, – из-за которой у Кары могут возникнуть проблемы в дальнейшем.

Как увеличить шансы

Лёгкую задачу без особого труда выполнит кто угодно, но если перед персонажами встаёт серьёзная проблема, даже самые умелые и целеустремлённые из них могут не справиться без усилий, посторонней помощи и удачи. Чтобы добиться идеального результата, нужно найти способ увеличить шансы на успех.

У игроков есть несколько способов, с помощью которых можно увеличить шансы при проверке навыка: увеличить набор кубиков, потратить очко Решимости или позвать кого-то на помощь.

- Игрок может увеличить набор кубиков за счёт **Импульса**. После того как ведущий назначил сложность проверки, но до броска костей, игрок может добавить в набор от 1 до 3 дополнительных костей. Первая дополнительная кость стоит 1 очко Импульса, вторая – 2 очка, третья – 3 очка (таким образом, чтобы увеличить набор с 2d20 до 5d20, потребуется 6 очков Импульса).
- Игрок может увеличить набор костей за счёт **Угрозы**. В этом случае используются те же правила, что и выше, но вместо уменьшения Импульса увеличивается Угроза. Стоимость аналогична: увеличьте Угрозу на столько очков, сколько очков Импульса вы должны были потратить.



- **Решимость** связана с убеждениями персонажа. У неё есть и другие применения, однако её в том числе можно использовать для увеличения шансов при проверке. Если стимул, который используется при проверке, связан с убеждением, и совершаемое действие соответствует этому убеждению, игрок может потратить 1 очко Решимости перед проверкой, чтобы на одной из костей получить гарантированный результат 1, или потратить 1 очко Решимости после проверки, чтобы перебросить любые из брошенных костей.
- Персонаж может попросить о **помощи** другого персонажа. Ведущий при этом может ограничить количество помощников. Каждый из помощников может бросить 1d20 (нельзя докупать дополнительные кости). Их успехи прибавляются к успехам персонажа, если тот сам получил хотя бы один успех. При этом помощники используют собственный порог успеха, основанный на тех навыках и стимулах, которые они посчитали наиболее уместными в зависимости от характера их помощи. Затруднения, возникшие при проверке, распространяются на всех, независимо от того, кто стал их причиной — сам персонаж или один из помощников.

Пример. *Успешно завершив переговоры с торговцем пряностью, Кара хочет расслабиться и насладиться вечеринкой. К сожалению, среди гостей она замечает Маркуса Тарина, придворного из соперничающего дома. Кара решает поболтать с другими гостями, чтобы выяснить, не знает ли кто, зачем Маркус явился на вечеринку.*

Поскольку появления Маркуса никто не ожидал, ведущий решает, что потребуется проверка со сложностью 3. С набором в 2d20 такое количество успехов получить довольно сложно, так что Катя решает потратить очко Импульса, который она получила после переговоров с торговцем, а также увеличить Угрозу на 2 очка — всё это позволяет ей увеличить набор костей до 4d20.

Этого, в принципе, было бы достаточно, но Кара хочет также воспользоваться помощью Анны, своей служанки. Анна собирается расспросить местную прислугу. Она будет проходить собственную проверку с набором 1d20, но все успехи, которые она получит, будут прибавлены к успехам Кары.

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ СТИМУЛОВ

Если персонаж утрачивает одно из своих убеждений, он начинает сомневаться в своих мотивах и идеалах. Он задаётся вопросом, что на самом деле им движет, какие стимулы побуждают его к действиям. Чтобы разобраться в этих вопросах, потребуется время и дружеский совет.

По окончании любой сцены, во время которой персонаж занимался самоанализом или обсуждал личные вопросы с другими персонажами и при этом не тратил и не получал очков Решимости, персонаж может переосмыслить стимул. Если во время игры не возникнет такой возможности, переосмысление в любом случае произойдёт в промежутке между приключениями.

Когда у персонажа появляется возможность переосмыслить стимул, игрок должен выбрать какой-то из следующих вариантов и применить его к одному из тех стимулов, где было вычеркнуто убеждение:

- **Новое убеждение.** У персонажа появляется новое убеждение, связанное с выбранным стимулом. В нём должна отразиться произошедшая в его взглядах перемена.
- **Смена приоритетов.** На передний план выходит другой стимул. Ранг выбранного стимула уменьшается на 1, а ранг следовавшего за ним — увеличивается на 1 (т. е. уменьшив стимул с рангом 6, надо увеличить стимул с рангом 5). Если ранг стимула после уменьшения всё ещё 6 или выше, вычеркнутое убеждение можно вернуть, и оно остаётся неизменным. Если ранг стимула падает ниже 6, то с ним больше не связано убеждений (и аналогично, если другой стимул увеличился до 6, у персонажа появится связанное с ним убеждение).

Какой бы вариант ни выбрал игрок, стимул после этого считается переосмысленным и может снова использоваться при проверках. Однако нужно иметь в виду, что один и тот же стимул нельзя поставить под сомнение дважды на протяжении одного приключения (убеждения людей, как правило, не меняются так часто).

Импульс

Когда игрок получает при проверке больше успехов, чем необходимо, все лишние успехи увеличивают **Импульс**. Очки Импульса можно сразу потратить на то, чтобы улучшить результат проверки, или сохранить на будущее. Сохранённым Импульсом может воспользоваться любой игрок. Одновременно у группы не может быть больше 6 очков Импульса. Импульс можно использовать по-разному, в том числе для того, чтобы получить сведения о текущей ситуации, ввести в игру доминанту или изменить имеющуюся, а также увеличить набор костей для проверки.

Использование Импульса

Импульс можно использовать для того, чтобы улучшить результат только что пройденной проверки, например, получить дополнительную информацию или навязать противнику долговременные последствия.

После того как игрок прошёл проверку, ведущий описывает её результат. В этот момент игрок может воспользоваться Импульсом, чтобы этот результат улучшить, получить дополнительные преимущества или в целом сделать ситуацию более выгодной для себя и своих союзников и более опасной для врагов.

Вам необязательно заранее решать, сколько всего Импульса потратить на конкретную проверку. Очки Импульса можно тратить последовательно, по одному. К примеру, игрок может потратить 1 очко, чтобы *Получить информацию*, затем подождать, пока ведущий сообщит ему сведения о сложившейся ситуации, и уже после этого решать, стоит ли тратить Импульс дальше. Таким образом вам не придётся расходовать Импульс впустую.

Каждый из способов траты Импульса можно использовать только один раз за проверку, если в его описании не указано иного. Есть способы, которые можно использовать несколько раз, а также такие, при которых результат можно получить «за каждое потраченное очко Импульса». Их использование ограничено только количеством очков Импульса у персонажей.

Если по окончании проверки у вас остались непотраченные очки Импульса, их можно сохранить (см. ниже). Сохранённым Импульсом могут пользоваться все игроки, но хранить в общем наборе можно не более 6 очков. Все очки Импульса, которые не помещаются в общий набор, а также бонусные очки Импульса (см. далее) сгорают, если их немедленно не потратить.

Пример. *В своей попытке разузнать что-то о Маркусе Кара добилась прекрасного результата – у неё 4 успеха, а значит, она не только прошла проверку, но и получила 1 очко Импульса.*

Ведущий сообщает, что официальная причина визита Маркуса – сделка по торговле пряностью, но многие подозревают, что за этим кроется что-то ещё. С одной стороны, у Кары есть опасения, что Маркус нацелился на того же торговца, с которым она сама уже заключила сделку. Однако она знает, что Маркус, помимо прочего, искусный убийца. Катя решает узнать больше информации и потому тратит 1 очко Импульса на то, чтобы задать один вопрос: «Он здесь, чтобы кого-нибудь убить?»

Ведущий отвечает: «Возможно», оставляя Катю гадать, кто может оказаться под ударом. Торговец пряностью? Или сама Кара? Будь у неё ещё одно очко Импульса, она могла бы спросить и об этом.

Бонусный импульс

Некоторые активы и таланты при определённых обстоятельствах могут дать персонажу бонусные очки Импульса. Они добавляются к тому Импульсу, который он получает при успешной проверке навыка. Иногда их можно тратить только указанным образом – это оговаривается в описании соответствующего таланта или актива.

Бонусный Импульс, полученный таким путём, нельзя сохранять в общем наборе костей: он сгорает, если его не использовать при текущей проверке.

Сохранение Импульса

Невостребованные при проверке очки Импульса можно сохранить в **общем наборе Импульса**. После этого ими могут пользоваться все главные герои, что отражает те преимущества, которые можно получить благодаря преды[дущим успехам и командной работе. **Максимальное коли[чество очков Импульса в любой момент игры составляет 6**

Каждый раз, когда вы хотите потратить Импульс, вы може[те] воспользоваться как полученными при проверке очками[,] так и очками из общего набора (или тем и другим вмест[е]. Как правило, вам не нужно заранее решать, сколько все[го] Импульса вы потратите на выполнение текущей задачи и, соответственно, сколько собираетесь взять из общег[о] набора. Вам, разумеется, также необязательно тратить Импульс. Вы можете использовать столько очков, скол[ько] потребуется для достижения нужного результата.

В конце каждой сцены 1 очко Импульса из общего на[бора] сгорает. Импульс не вечен – его надо постоянно подд[ер]живать, так что беречь его нет смысла, лучше исполь[зовать] Импульс в подходящий момент.

Подходящий момент

Чаще всего Импульс можно потратить сразу после [успеш]ной проверки навыка, чтобы улучшить результат. Н[о] Импульс можно использовать и в другие моменты[.] У каждого способа траты Импульса есть свои огра[ничения] относительно того, когда и как их использовать, ко[торые] оговариваются отдельно.

Импульс

Когда игрок получает при проверке больше успехов, чем необходимо, все лишние успехи увеличивают **Импульс**. Очки Импульса можно сразу потратить на то, чтобы улучшить результат проверки, или сохранить на будущее. Сохранённым Импульсом может воспользоваться любой игрок. Одновременно у группы не может быть больше 6 очков Импульса. Импульс можно использовать по-разному, в том числе для того, чтобы получить сведения о текущей ситуации, ввести в игру доминанту или изменить имеющуюся, а также увеличить набор костей для проверки.

Использование Импульса

Импульс можно использовать для того, чтобы улучшить результат только что пройденной проверки, например, получить дополнительную информацию или навязать противнику долговременные последствия.

После того как игрок прошёл проверку, ведущий описывает её результат. В этот момент игрок может воспользоваться Импульсом, чтобы этот результат улучшить, получить дополнительные преимущества или в целом сделать ситуацию более выгодной для себя и своих союзников и более опасной для врагов.

Вам необязательно заранее решать, сколько всего Импульса потратить на конкретную проверку. Очки Импульса можно тратить последовательно, по одному. К примеру, игрок может потратить 1 очко, чтобы *Получить информацию*, затем подождать, пока ведущий сообщит ему сведения о сложившейся ситуации, и уже после этого решать, стоит ли тратить Импульс дальше. Таким образом вам не придётся расходовать Импульс впустую.

Каждый из способов траты Импульса можно использовать только один раз за проверку, если в его описании не указано иного. Есть способы, которые можно использовать несколько раз, а также такие, при которых результат можно получить «за каждое потраченное очко Импульса». Их использование ограничено только количеством очков Импульса у персонажей.

Если по окончании проверки у вас остались непотраченные очки Импульса, их можно сохранить (см. ниже). Сохранённым Импульсом могут пользоваться все игроки, но хранить в общем наборе можно не более 6 очков. Все очки Импульса, которые не помещаются в общий набор, а также бонусные очки Импульса (см. далее) сгорают, если их немедленно не потратить.

Пример. *В своей попытке разузнать что-то о Маркусе Кара добилась прекрасного результата – у неё 4 успеха, а значит, она не только прошла проверку, но и получила 1 очко Импульса.*

Ведущий сообщает, что официальная причина визита Маркуса – сделка по торговле пряностью, но многие подозревают, что за этим кроется что-то ещё. С одной стороны, у Кары есть опасения, что Маркус нацелился на того же торговца, с которым она сама уже заключила сделку. Однако она знает, что Маркус, помимо прочего, искусный убийца. Катя решает узнать больше информации и потому тратит 1 очко Импульса на то, чтобы задать один вопрос: «Он здесь, чтобы кого-нибудь убить?»

Ведущий отвечает: «Возможно», оставляя Катю гадать, кто может оказаться под ударом. Торговец пряностью? Или сама Кара? Будь у неё ещё одно очко Импульса, она могла бы спросить и об этом.

Бонусный Импульс

Некоторые активы и таланты при определённых обстоятельствах могут дать персонажу бонусные очки Импульса. Они добавляются к тому Импульсу, который он получает при успешной проверке навыка. Иногда их можно тратить только указанным образом – это оговаривается в описании соответствующего таланта или актива.

Бонусный Импульс, полученный таким путём, нельзя сохранять в общем наборе костей: он сгорает, если его не использовать при текущей проверке.

Сохранение Импульса

Невостребованные при проверке очки Импульса можно сохранить в **общем наборе Импульса**. После этого ими могут пользоваться все главные герои, что отражает те преимущества, которые можно получить благодаря предыдущим успехам и командной работе. **Максимальное количество очков Импульса в любой момент игры составляет 6.**

Каждый раз, когда вы хотите потратить Импульс, вы можете воспользоваться как полученными при проверке очками, так и очками из общего набора (или тем и другим вместе). Как правило, вам не нужно заранее решать, сколько всего Импульса вы потратите на выполнение текущей задачи и, соответственно, сколько собираетесь взять из общего набора. Вам, разумеется, также необязательно тратить весь Импульс. Вы можете использовать столько очков, сколько потребуется для достижения нужного результата.

В конце каждой сцены 1 очко Импульса из общего набора сгорает. Импульс не вечен – его надо постоянно поддерживать, так что беречь его нет смысла, лучше использовать Импульс в подходящий момент.

Подходящий момент

Чаще всего Импульс можно потратить сразу после успешной проверки навыка, чтобы улучшить результат. Но иногда Импульс можно использовать и в другие моменты игры. У каждого способа траты Импульса есть свои ограничения относительно того, когда и как их использовать, которые оговариваются отдельно.

Способы траты Импульса

К использованию Импульса стоит подойти творчески. Получив очки Импульса после успешной проверки, нужно взглянуть на сложившуюся ситуацию и ответить на вопрос: какие дальнейшие преимущества мог бы принести идеальный результат? Как он отразится на будущих событиях?

Есть несколько стандартных способов того, как можно потратить Импульс. Они могут дать вам представление о том, какие в принципе возможности открывает Импульс.

Независимо от того, на что вы тратите очки Импульса, их использование должно отразиться на происходящих в игре событиях. Любые полученные преимущества должны быть логически обоснованы с точки зрения персонажей. Ведущий может запретить использование Импульса, если считает, что его обоснование не подходит этой сцене.

- **Купить дополнительные d20.** Увеличение набора костей для проверки – один из самых распространённых способов траты Импульса. Это нужно делать до броска костей, но уже после того, как ведущий назначил сложность. Набор костей одной проверки можно увеличить не более чем на 3d20, причём стоимость каждой следующей кости выше предыдущей: за первую нужно отдать 1 очко Импульса, за вторую – 2 очка, а за третью – 3 очка. Как уже было сказано в разделе «Как увеличить шансы» (стр. 149), если для приобретения d20 не хватает очков Импульса, их можно получить, увеличив Угрозу (стоимость аналогична).
- **Ввести доминанту.** Импульс позволяет менять обстоятельства в игре. За 2 очка Импульса вы можете либо придумать новую доминанту, либо изменить или устранить существующую. Любые изменения должны быть оправданы действием, которое перед этим предпринял персонаж.
- **Ввести актив.** К активам применимы те же правила, что и к доминантам (можно ввести новый актив за 2 очка Импульса), но на тип вводимых активов накладываются определённые ограничения. Качество вводимого актива равно 0, и он должен быть полезен в текущем конфликте. Активы, полученные таким образом, – временные. В конце сцены вы должны по той или иной причине с ними расстаться. За 2 очка Импульса актив можно сделать постоянным (с Качеством 0) – в этом случае его нужно добавить на лист персонажа.
- **Получить информацию.** Импульс позволяет больше узнать о текущей сцене или ситуации. За каждое отданное очко Импульса вы можете задать ведущему один вопрос. Ведущий должен ответить правдиво, но не обязательно исчерпывающе. Более того, неполные ответы, после которых возникают новые вопросы, встречаются гораздо чаще. Отвечая, ведущий должен принимать во внимание, какой навык использовал персонаж, и ориентироваться на то, что он может понять самостоятельно. Ведущий имеет право ответить «ты не знаешь» или «ты не можешь этого определить», но в этом случае он **должен вернуть** игроку потраченное очко Импульса.

Пример. *Кара уже несколько раз использовала Импульс: сперва – чтобы увеличить набор костей для проверки, затем – чтобы Получить информацию о планах Маркуса.*

Если бы у неё было больше очков Импульса, она могла бы задать ведущему ещё несколько вопросов. Впрочем, вместо этого она могла бы определить для себя новую доминанту «любознательная», чтобы облегчить дальнейшее расследование.



ЗАТРУДНЕНИЯ

Если при проверке навыка на игральной кости выпадает 20, у персонажа возникает **затруднение**. Однако это не означает, что он провалил проверку, – затруднения могут возникнуть и при успешно выполненной задаче. Тем не менее каждое затруднение создаёт определённые неудобства, которые любой предпочёл бы избежать, например, боль или стыд.

Дела не всегда идут по плану. Даже когда вы достигаете намеченных результатов, на пути к успеху вас может ждать немало неприятных сюрпризов. Когда вы проходите проверку навыка, каждая кость, на которой выпало 20, вызывает **затруднение**, которое вступит в силу, как только вы завершите своё действие. Если вы получили достаточно успехов, у вас получится добиться желаемого, однако затруднения могут помешать в дальнейшем или как-то иначе подпортить вам жизнь.

Ведущий может воспользоваться затруднением, чтобы усложнить текущую ситуацию, создав проблему, которая должна иметь непосредственное отношение к совершённому персонажем действию. Часто при этом ведущий определяет новую **доминанту**: некий факт, который затрудняет дальнейшие действия персонажа, увеличивая их сложность или делая часть из них невозможными. Эти доминанты могут быть как постоянными, так и временными, влияющими только на следующую проверку.

Есть, впрочем, и другие варианты затруднений. Хорошей альтернативой может быть, например, снижение эффективности и замедление определённых действий. Выполнение каких-то задач, например, может занимать больше времени, чем обычно (ориентировочно на 50% дольше за каждое возникшее затруднение). Но в целом эффект от затруднений такой же, как от негативных доминант: они могут помешать выполнять определённые действия или увеличить их сложность на 1.

При этом вы вовсе не бессильны. Чтобы избавиться от затруднения, вы можете предложить ведущему увеличить **Угрозу** на 2 очка. Однако, избежав проблем в настоящем, вы увеличиваете их вероятность в будущем. Ведущий и сам может предложить подобную замену, если в текущей сцене не видит возможностей для реализации затруднения. У персонажа ведущего, в свою очередь, тоже может возникнуть затруднение, и он может откупиться, уменьшив Угрозу на 2 очка.

ПРИМЕРЫ ЗАТРУДНЕНИЙ

Поскольку характер затруднений зависит от навыка, который был использован, примеры сгруппированы соответствующим образом.

ПРИМЕРЫ ЗАТРУДНЕНИЙ ПРИ ПРОВЕРКАХ БОЯ

- **Истощение:** слишком устал, чтобы сражаться.
- **Оглушение:** от удара двоится в глазах.
- **Окружение:** оказался в невыгодной позиции.
- **Разоружение:** потерял оружие.
- **Ранение:** получил ранение в <часть тела>.
- **Ушиб:** боль не даёт сконцентрироваться.

ПРИМЕРЫ ЗАТРУДНЕНИЙ ПРИ ПРОВЕРКАХ ВЫДЕРЖКИ

- **Испуг:** утратил веру в свои силы.
- **Опьянение:** слишком много выпил.
- **Рассеянность:** не удаётся сконцентрироваться.
- **Растерянность:** не справляется со шквалом событий.
- **Сомнения:** разрывается между двумя альтернативами.
- **Ярость:** слишком зол, чтобы медлить.

ПРИМЕРЫ ЗАТРУДНЕНИЙ ПРИ ПРОВЕРКАХ ОБЩЕНИЯ

- **Высокомерие:** слишком часто демонстрировал свой высокий статус.
- **Грубиян:** оскорбил кого-то.
- **Косноязычность:** не получается подобрать нужные слова.
- **Плебей:** низкий статус даёт о себе знать.
- **Смущение:** почувствовал себя не в своей тарелке.
- **Чужак:** не удаётся вписаться в общество.

ПРИМЕРЫ ЗАТРУДНЕНИЙ ПРИ ПРОВЕРКАХ ПОЗНАНИЯ

- **Дезинформация:** сведения не соответствуют истине.
- **Замешательство:** не понимает, что происходит.
- **Ненужное усложнение:** ответ просто не может быть настолько простым.
- **Неосведомлённость:** не хватает критически важной информации.
- **Путанность:** слишком много деталей, мешающих найти ответ.
- **Туман в голове:** трудно мыслить связно.

ПРИМЕРЫ ЗАТРУДНЕНИЙ ПРИ ПРОВЕРКАХ ФИЗПОДГОТОВКИ

- **Заторможенность:** не может двигаться быстро.
- **Неповоротливость:** потерял способность грациозно и плавно передвигаться.
- **Нескоординированность:** не контролирует свои движения.
- **Теснота:** не хватает места, чтобы двигаться.
- **Травма:** травма мешает двигаться.
- **Усталость:** слишком устал, чтобы бежать.

Пример. *У Кары уже есть одно затруднение – «опьянение», которое усложняет проверки навыков. Поскольку на данный момент разворачивается социальная сцена, последующие затруднения будут так или иначе связан с общением в нетрезвом виде. Кара может, например, нечаянно пролить на кого-нибудь напиток (затруднен «неуклюжесть») или совершить какую-нибудь бестактность (затруднение «грубость»).*

Если возникнет физический конфликт с Маркусом, у могут возникнуть затруднения, связанные с ранами даже с возможным отравлением.

ВЕРОЯТНОСТЬ ЗАТРУДНЕНИЙ

Бывают обстоятельства, которые не влияют напрямую на исход действия, но увеличивают шансы побочных эффектов. **Вероятность затруднений** в таких случаях выше, чем обычно, и это может отразиться в увеличении порога затруднений. Обычно затруднения возникают только при выпадении двадцатки на игральной кости (1 шанс из 20), но этот порог можно изменить. При этом вероятность затруднений не может быть выше 5. При каких результатах могут возникать затруднения, можно узнать из таблицы справа.

ПЛАТА ЗА УСПЕХ

Бывают действия, которые не могут совсем не получиться. С некоторыми задачами просто невозможно не справиться, если уж за них взялся, но неумелое или неосторожное их выполнение может привести к плачевным последствиям. В таких ситуациях ведущий может предложить заплатить за успех – это возможно и перед проверкой, и после того, как результат уже известен. Если вы соглашаетесь на **плату за успех**, вы сможете совершить задуманное действие даже в том случае, если провалите проверку, однако вас ждёт одно или даже несколько дополнительных затруднений помимо тех, которые могут возникнуть в результате самого броска. Сколько будет дополнительных затруднений, решает ведущий.

ВЕРОЯТНОСТЬ	ОПИСАНИЕ	ЗАТРУДНЕНИЯ ПРИ РЕЗУЛЬТАТЕ...
1	Небольшая	20
2	Повышенная	19-20
3	Высокая	18-20
4	Серьёзная	17-20
5	Огромная	16-20

Когда вы платите за успех, вы не можете улучшать результат за счёт Импульса. Несмотря на то, что действие удалось, проверка всё равно считается проваленной, а Импульс можно использовать только при успешной проверке.

При провале проверки ведущий может сам решить, что действие удалось, но возникли негативные последствия, или предложить выбор: смириться с неудачей или заплатить за успех. В каждом конкретном случае решение должно приниматься индивидуально, исходя из сложившейся ситуации.

Пример. *Кара хочет ещё раз попытаться разузнать что-то о Маркусе, прежде чем столкнуться с ним лицом к лицу. Однако она проваливает проверку. Ведущий предлагает заплатить за успех. В результате Кара всё же узнает, что Маркус нацелился на того же торговца пряностью, с которым она заключила сделку. При этом возникает затруднение: Маркус узнаёт, что Кара интересуется его делами.*



Угроза

Всё то, что хорошо для антагониста, является угрозой для главных героев. Ведущий использует очки **Угрозы** точно так же, как игроки используют очки Импульса. Кроме того, у Угрозы есть и иные применения: ведущий может менять ход сюжета, вводя в повествование новые испытания, неожиданные опасности и драматические повороты. За время приключения количество очков Угрозы постоянно меняется. Игроки могут увеличивать Угрозу, чтобы получить дополнительные d20 при проверке, если у них не хватает Импульса, – их персонажи идут на риск ради сиюминутного преимущества.

Игроки получают и тратят очки Импульса, а ведущий, в свою очередь, получает и тратит очки **Угрозы**. Они нужны для того, чтобы менять обстоятельства в игре, усиливать персонажей ведущего и в целом делать ситуацию более сложной, опасной и непредсказуемой для персонажей игроков. Угроза – это ресурс, который позволяет создавать напряжение в игре. Чем больше накопилось Угрозы, тем вероятнее, что у персонажей игроков что-то пойдёт не так. Набор Угрозы увеличивается и уменьшается вместе с напряжением в сюжете, кульминация которого, как правило, приходится на финал. Строго говоря, персонажи не знают, насколько велика Угроза в тот или иной момент (в отличие от игроков), но они, как правило, осведомлены о том, что стоит на кону, и могут предчувствовать возможные неприятности.

В начале приключения у ведущего, как правило, 2 очка Угрозы за каждого главного героя, который принимает участие. Однако это количество можно увеличить, если предполагается более напряжённый старт кампании, или, наоборот, уменьшить, если предполагается спокойный тон повествования. Частично Угроза также обусловлена тем, к какому дому принадлежат персонажи игроков: у могущественного дома много врагов, а значит, и Угроза для персонажей существенно выше (подробнее см. «Главу 3. Создание дома»).

Увеличение Угрозы

Персонажи игроков могут увеличить Угрозу следующими способами:

- **Дополнительные d20:** как уже упоминалось ранее, персонажи игроков могут увеличить набор костей для проверки не только за счёт Импульса, но и за счёт Угрозы. Набор одной проверки суммарно можно увеличить не более чем на 3d20 (независимо от того, какой из ресурсов использовался), причём стоимость каждой следующей кости выше предыдущей: за первую нужно увеличить Угрозу на 1 очко, за вторую – на 2 очка, а за третью – на 3.
- **Затруднения:** когда у персонажа игрока при проверке навыка возникают затруднения, игрок или ведущий могут отменить их, увеличив Угрозу на 2 очка за каждую отмену. Таким образом можно отменить любое количество затруднений.
- **Эскалация:** в некоторых ситуациях ведущий может посчитать, что определённое действие или решение может накалить обстановку, сделав текущую ситуацию опасной или непредсказуемой (это также может быть указано в правилах). Если персонаж предпринимает подобное действие, Угроза увеличивается на 1 очко.

Ведущий может увеличить Угрозу следующими способами.

- **Враждебная обстановка:** окружающая среда или сложившиеся обстоятельства могут сами по себе сделать сцену опасной, что увеличит набор Угрозы на 1 или 2 очка. Аналогично некоторые персонажи ведущего могут повлиять на количество Угрозы, совершив определённые действия, отреагировав на изменение ситуации или даже просто появившись. События, усиливающие напряжение в сцене, например, поднятая персонажами тревога, также увеличивает Угрозу.
- **Импульс персонажей ведущего:** персонажи ведущего не могут сохранять свой Импульс подобно персонажам игроков: у них нет общего набора Импульса. Но они могут увеличить Угрозу на 1 очко за каждое неиспользованное при проверке очко Импульса.

Пример. *Осознав, что дело принимает серьёзный оборот, Катя решает, что Каре пора протрезветь. Она избавляется от затруднения «опьянение», увеличив набор Угрозы на 2 очка. Ведущий, в свою очередь, увеличивает Угрозу ещё на 1 очко, поскольку Маркус теперь ищет способ избавиться от Кары хотя бы на время своих переговоров.*



Способы траты Угрозы

Ведущий может использовать очки Угрозы следующим образом:

- **Доминанты:** ведущий может ввести, изменить или устранить доминанту, снизив Угрозу на 2 очка. Изменения должны быть оправданы с точки зрения сюжета и текущей ситуации.
- **Дополнительные d20:** ведущий может увеличить набор костей для проверки одного из своих персонажей. Набор костей для одной проверки суммарно можно увеличить не более чем на 3d20, причём стоимость каждой следующей кости выше предыдущей: за первую нужно снизить Угрозу на 1 очко, за вторую – на 2 очка, а за третью – на 3.
- **Затруднения персонажей ведущего:** если у персонажа ведущего возникает затруднение, ведущий может избавиться от него, снизив Угрозу на 2 очка.
- **Ослабление Угрозы от персонажей ведущего:** в ситуациях, когда персонажи игроков своими действиями или решениями увеличивают Угрозу, персонажи ведущего теми же действиями и решениями уменьшают Угрозу на равное количество очков.
- **Повороты сюжета и изменение обстановки:** потратив очки Угрозы, ведущий может повернуть сюжет в невыгодное для персонажей русло или изменить обстановку вокруг них.
- **Появление конкурирующего дома:** ведущий может потратить 1 очко Угрозы, чтобы задействовать в сцене агентов известного вражеского дома. Возможно, они просто нашли подходящий момент, чтобы нанести удар, а может быть, заключили сделку с действующим антагонистом. В любом случае появление вражеских агентов усложняет жизнь персонажам игроков.
- **Увеличение сложности:** за каждые 2 очка Угрозы ведущий может увеличить сложность любой проверки персонажа на 1, но должен сделать это до того, как игрок приобрёл дополнительные d20 или бросил кости.

Пример. *Ситуация накаляется, и ведущий решает использовать накопленную Угрозу: у Маркуса оказывается много друзей на вечеринке, которых раздражают попытки Кары выспрашивать о его делах. Ведущий тратит 1 очко Угрозы, чтобы изменить обстановку. На вечеринке теперь царит «враждебная атмосфера».*



Решимость

Решимость – особый ограниченный ресурс, который игрок может тратить на проверку только в том случае, если она согласуется с убеждениями персонажа. Игрок получает очки Решимости, когда его действия, напротив, не согласуются с убеждениями или противоречат им. Игрок может потратить очко Решимости перед броском и считать, что на одной из костей выпало 1. Он также может потратить его после броска, чтобы перебросить весь набор костей. Кроме того, Решимость позволяет вводить, менять или устранять доминанты и совершать дополнительные действия во время конфликта.

Стимулы играют немаловажную роль в успехах и поражениях персонажа. Убеждённость в собственной правоте и ясное понимание поставленных целей, а также развитое самосознание – вот важнейшие факторы, побуждающие персонажа к действию. В игре это принимает форму **убеждений**, в которых выражены важнейшие ценности персонажа и принципы, по которым он живёт. Когда персонаж действует согласно своим принципам, он более настойчив и способен добиться лучшего результата, и наоборот, когда он их нарушает, это может привести к серьёзному кризису мировоззрения.

В начале каждого приключения персонаж игрока получает 1 очко Решимости. В процессе игры вы можете увеличить это количество, но одновременно у вас не может быть больше 3 очков Решимости.

Когда вы пытаетесь пройти проверку навыка и с используемым стимулом связано какое-то убеждение, вы вместе с ведущим должны решить, действует ли ваш персонаж в соответствии со своим убеждением – т. е. толкает ли это убеждение к тому, чтобы совершить данное действие. Если да, то вы можете проходить проверку как обычно, и при этом можете потратить 1 очко Решимости, чтобы получить одно из приведённых ниже преимуществ. Некоторые таланты или иные способности могут предоставить персонажу дополнительные способы использования очков Решимости.

- **Гарантированный критический успех:** прежде чем бросить кости, выберите одну из них – можете считать, что на ней выпало 1, и потому вы не бросаете её вместе с другими костями.
- **Переброс:** после броска можете выбрать любое количество костей, результат на которых вас не устраивает, и бросить их заново.
- **Доминанта:** до или после броска можете ввести новую доминанту, а также изменить или устранить имеющуюся; доминанта должна касаться вашего персонажа, но может представлять собой нечто, что существовало и прежде, но было скрыто или не представляло никакой важности. Появление доминанты можно описать в ретроспективе.
- **Дополнительное действие:** во время **конфликта** можете предпринять ещё одно действие сразу после текущего, даже если вы уже удерживали инициативу.

В свою очередь, если действие не соответствует убеждению – т. е. убеждение толкает на иные поступки, – это может овлиять на суждение персонажа, сделать его предвзятым, твлечь или даже ослепить, не дать разглядеть возможности. озможны также случаи, когда персонаж пытается действовать вопреки своим убеждениям – действие противоречит его представлениям о чести и морали, идёт вразрез с духовными ценностями. В подобных ситуациях ведущий может дать персонажу очко Решимости и поставить перед ним выбор: подчиниться стимулу или поставить его под сомнение.

- Если вы **подчиняетесь стимулу**, перед вами моментально возникает затруднение (что может усложнить проверку или даже сделать её временно невозможной). Стимул толкает вас в сторону от задуманного пути, что создаёт некоторые проблемы.
- Если вы **ставите стимул под сомнение**, ничто не мешает вам сделать задуманное, но вы должны вычеркнуть убеждение, связанное с этим стимулом, и не сможете использовать данный стимул при проверке до тех пор, пока не переосмыслите его (см. стр. 150). Необходимость оказалась сильнее ваших убеждений, отчего мировоззрение пошатнулось.

Если вы не хотите делать подобный выбор, вы можете отказаться от очка Решимости – но тогда вам придётся использовать какой-то другой стимул в текущей проверке. Кроме того, вы можете сами указать на действие, которое, по вашему мнению, конфликтует с убеждениями персонажа, однако ведущий должен согласиться с этим, прежде чем вышеописанные последствия вступят в силу.

Не многовато ли очков?

Очки Импульса, Угрозы, Решимости… Одни тратятся, другие накапливаются – и всё это нужно учитывать, да ещё и помнить, когда и как используется тот или иной ресурс.

Однако в системе 2d20 то, как вы потратите эти очки, гораздо важнее, чем сам бросок костей. Они позволяют игрокам и ведущему влиять на результат проверки, заранее увеличивая свои шансы или меняя полученный результат. Это моделирует подготовку, которую персонажи проводят перед тем, как сделать очередной шаг, и позволяет им использовать накопленные заранее преимущества. Понимание того, когда и как использовать тот или иной ресурс, – важный навык как для игрока, так и для ведущег Стоит ли потратить все очки сейчас или лучше приберечь их на будущее? Насколько важно успешно пройти именно эту проверку? Какова цена поражения? Обо всём этом стоит подумать до совершения броска. Результат провер навыка – не просто случайность или веление судьбы. Не стоит недооценивать роль тактики и предварительно планирования.

СОСТЯЗАНИЕ

Состязание – это такая проверка, в которой сложностью считается количество успехов, полученное противником при его проверке. Сперва противник бросает кости и получает какое-то количество успехов, затем вы пытаетесь получить столько же или больше успехов.

Когда кто-то активно пытается помешать персонажу совершить задуманное действие, проверка превращается в состязание. В состязании противник делает проверку первым: собирает набор костей, определяет порог успеха, исходя из рангов своих характеристик, а затем считает, сколько всего успехов выпало. Это число становится вашей сложностью проверки.

После этого вы проходите проверку как обычно. При успешной проверке вам удаётся выполнить задуманное, и вы можете потратить Импульс, чтобы улучшить результат, как обычно. Если вы проваливаете проверку, противник получает 1 очко Импульса за каждый недостающий успех – т. е., получив при сложности 4 только 2 успеха, вы даёте противнику 2 очка Импульса, который тот может незамедлительно использовать, как будто сам только что проходил проверку. После этого вступают в силу затруднения, если у кого-либо из участников состязания они возникли.

Пример. *Поскольку Маркус – искусный убийца, Кара понимает, что его нельзя подпускать к торговцу, болтающему неподалёку с другим аристократом и не имеющему ни малейшего представления о том, в какой опасности он оказался. Кара могла бы попытаться воспрепятствовать Маркусу физически, но это может плохо кончиться. Она может попытаться заставить его уйти, запугав, ведь она знает о его намерениях и у неё есть необходимость сохранить торговцу пряностью жизнь.*

Кара находит безлюдный уголок, чтобы поговорить с Маркусом. К счастью, он не пытается избежать конфронтации, поскольку тоже хочет выяснить, отчего Кара им так интересуется. Кара говорит ему, что ей всё известно, а торговец пряностью находится под её защитой, поскольку они заключили сделку. Если Маркус его убьёт, это спровоцирует новый конфликт между их домами.

Кара должна пройти проверку Общения и собирается использовать стимул Власть с убеждением «Я всегда получаю то, чего хочу». Поскольку Кара действует в полном соответствии со своим убеждением, ведущий разрешает Кате воспользоваться Решимостью, если она того желает.

Поскольку Маркус в противостоянии с Карой пока что защищающаяся сторона, ведущий делает за него проверку, чтобы определить сложность для броска Кары. Он использует Угрозу и получает 4 успеха в результате проверки Маркуса. Это означает, что Кара должна получить 4 и больше успехов, чтобы победить в состязании.

Из-за того, что в помещении царит «враждебная атмосфера», сложность проверки Кары вырастает до 5. Маркус знает, что рядом находятся его союзники, которые встанут на его сторону. К счастью, Кара уже устранила своё затруднение, иначе ситуация стала бы ещё сложнее.

Как бы там ни было, теперь Каре нужно напрячь все силы, чтобы звучать убедительно. Катя решает увеличить Угрозу на 3, чтобы получить дополнительно 2d20 к набору костей, а затем призывает на помощь Анну, служанку Кары. Набор костей для проверки Кары теперь составляет 4d20, кроме того, Анна бросит ещё 1d20, и её успехи также добавятся к итоговому результату Кары.

Бросок получается неудачным. У Кары только 2 успеха – даже близко не хватит. Поскольку ставки чрезвычайно высоки, Катя решает потратить очко Решимости на переброс некоторых игральных костей. На двух выпал успех – она могла бы перебросить их в надежде на критический успех, но решает не рисковать. Она перебрасывает две другие кости. Анна тоже провалила свой бросок, но на её результат Катя никак не может повлиять. Решимость позволяет перебрасывать только собственный набор костей.

К счастью, обе переброшенные кости выдают успех – более того, на одной из них 1. Это добавляет три успеха к тем двум, что уже есть у Кары, – итоговых пяти успехов для победы хватает.

Маркус задумывается на какое-то время, взвешивая свои шансы. Он решает, что обострение конфликта между домами – вовсе не то, что нужно сейчас его хозяевам. С вежливой улыбкой он отвешивает Каре небольшой поклон и прощается с ней «до следующей встречи», а затем удаляется, чтобы обсудить сложившуюся ситуацию со своим руководством.

ВЛИЯНИЕ ВНЕШНИХ ФАКТОРОВ НА СОСТЯЗАНИЕ

Состязание подразумевает, что обе стороны находятся в приблизительно равных условиях, ни у кого нет существенных преимуществ или критических недостатков. Но бывают ситуации, когда это не так.

Если на противника влияют какие-либо силы – например, доминанты, – которые усложняют для него задачу, каждая из этих сил уменьшает сложность, определённую результатом его проверки, на 1 (вплоть до нуля). Иными словами, за счёт меньшего количества успехов противника сложность для главного героя также станет меньше.

Если на действующего персонажа влияют какие-либо силы, усложняющие задачу (кроме наличия самого противника) или облегчающие её, сложность проверки меняется соответствующим образом по обычным правилам.

Оба участника состязания могут воспользоваться помощью со стороны своих союзников.

Пример. *В состязании между Карой и Маркусом обстановка играла на руку последнему. Находись они в окружении союзников Кары, всё могло бы сложиться иначе. Если бы кто-то из участников состязания торопился, ситуация тоже стала бы немного сложнее.*

Длительные задачи

Выполнение некоторых задач может занять длительный промежуток времени, во время которого необходимо прилагать непрерывные усилия. Использование в игре длительных задач особенно выгодно в том случае, если действие может быть прервано или его нельзя совершить за один заход.

Какие задачи считать длительными, решает ведущий. Это понятие охватывает широкий круг действий. Когда ведущий объявляет какое-либо действие длительной задачей – а это может случиться во время игры, например, из-за затруднений или вследствие того, что ведущий использовал Угрозу, – он должен определить, насколько эта задача трудная, как много усилий она требует от персонажа. Ведущий назначает **условие**, при выполнении которого длительная задача будет выполнена, – как правило, это количество успешных проверок на пути к цели. Каждая такая проверка в случае успеха даёт персонажу одно или несколько очков, и когда их количество сравняется с условием, задача будет выполнена.

Обычно пройденная проверка даёт 2 очка на пути к выполнению длительной задачи, но это количество можно снизить затруднениями или повысить за счёт Импульса. Если длительная задача подразумевает преодоление некоего препятствия, созданного противником, в качестве условия можно использовать ранг одного из его навыков. В обоих случаях подходящие доминанты могут приблизить выполнение задачи. Если Качество используемого актива 1 или выше, это также увеличивает число заработанных очков.

Существуют длительные задачи иного характера: когда персонажу, наоборот, всеми силами надо стараться **не выполнить** условие. Персонаж в этом случае получает очки при проваленных проверках, затруднениях или просто совершая рискованные поступки. Когда условие оказывается выполненным, случается нечто плохое. В некоторых ситуациях персонаж может одновременно выполнять длительные задачи обоих видов: добиваться поставленной цели, стараясь при этом не навлечь на себя неприятности, и каждая его проверка, в зависимости от результата, приближает к выполнению того или иного условия.

Пример. *Поведение Кары на вечеринке подпортило ей репутацию. Часть гостей раздражена её расспросами, к тому же она, возможно, сделала из себя посмешище, слишком много выпив. Гостям также очевидно, что у них с Маркусом случилась какая-то размолвка, а среди них было немало его друзей. Катя интересуется у ведущего, может ли она сделать что-то, чтобы сгладить впечатление, поскольку не хочет, чтобы люди дурно о ней отзывались, когда захотят обсудить прошедшую вечеринку.*

Ведущий решает, что восстановление репутации – это длительная задача. Условие её выполнения – 5 очков. К тому же время Кары ограничено, ведь вечеринка не будет длиться вечно.

Ведущий решает, что Кара может сделать всего три проверки, прежде чем гости станут расходиться. Не так-то много времени осталось, чтобы исправить положение. Первая её проверка проходит удачно, и она достигает серьёзного прогресса, получив 2 очка. Окрылённая успехом, Кара продолжает попытки развеять напряжение, но при второй проверке сталкивается с затруднением, получив в этот раз только 1 очко. Однако третья проверка снова полностью успешна – и даже больше. Кара получает недостающие 2 очка и вдобавок немного Импульса, который она решает сохранить на будущее. В итоге Кара проводит остаток вечера в разговорах с гостями, стараясь выглядеть непринуждённо, и ей удаётся-таки убедить всех присутствующих, что с Маркусом у неё не было никаких ссор – он просто почувствовал себя дурно. Она покидает вечеринку измотанной, зато она заключила сделку, одолела опасного врага и при этом сохранила лицо. Неплохой выдался вечер.





Глава 6

Конфликт

Арракис учит «пониманию ножа», учит относиться к жизни так: отрезать всё несовершенное и незавершённое, говоря: «Вот теперь это совершенно и завершено – ибо кончается здесь».

Принцесса Ирулан, «Избранные изречения Муад'Диба»

Природа конфликта



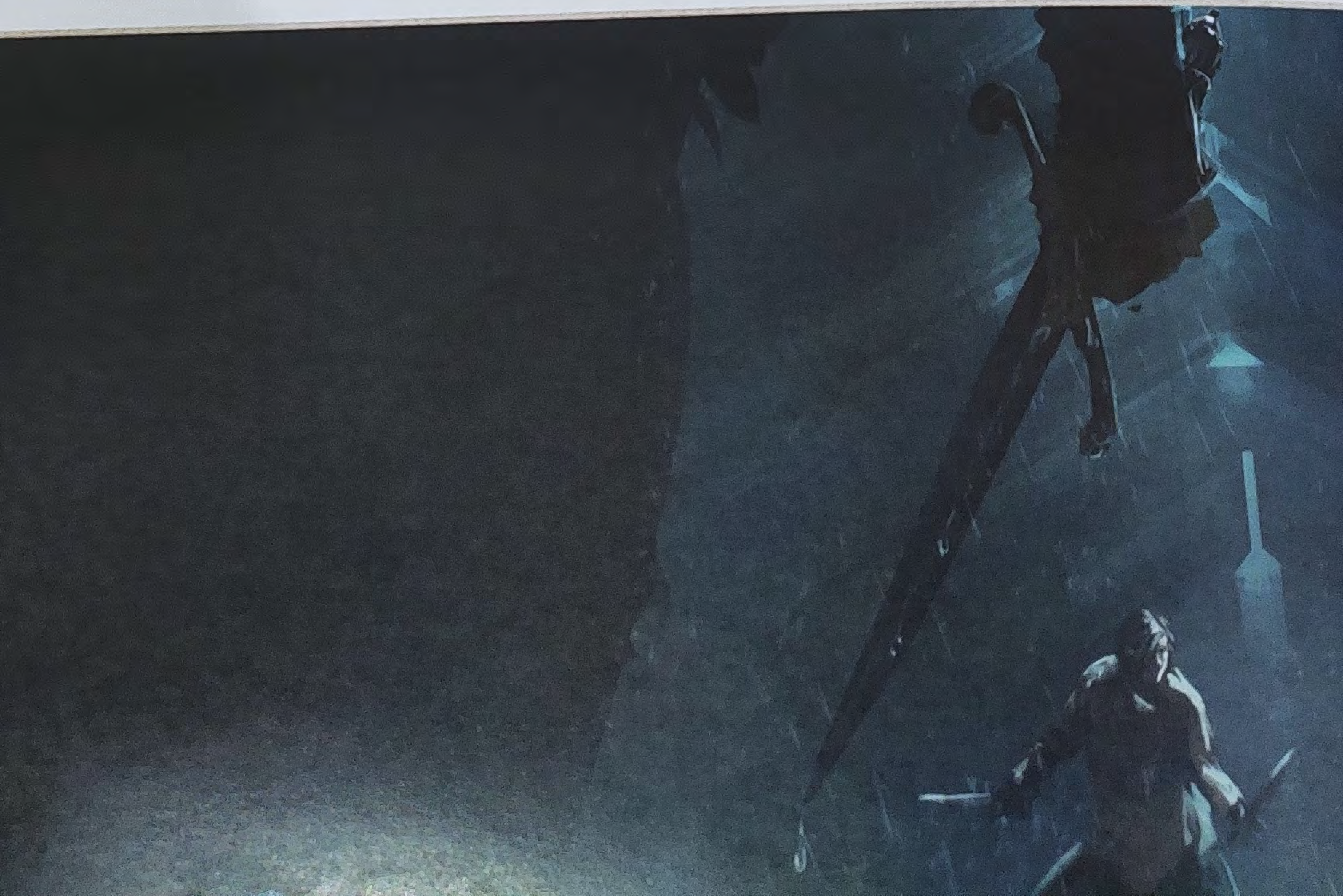
онфликт — неотъемлемая часть жизни Империи. Самые разные фракции, будь то дома Ландсраада, КООАМ, двор Падишаха-Императора, Космическая гильдия, Бене Гессерит или ещё кто-то, постоянно борются за богатство и власть. Амбиции, жадность, личные интересы, политические интриги, фамильная вражда — всё это порождает бесконечные раздоры и беспорядки. Это создаёт возможности для получения выгоды и для преодоления препятствий. В Империи судьба дома, как и судьба индивидуума, зависит от того, готов ли он ответить на брошенный ему вызов.

Конфликт выделяется на фоне остальной игры. У него есть свои особенности и отдельные правила. Он позволяет при желании более детально разыграть определённые ситуации. Конфликт замедляет и усложняет игру, поэтому не стоит использовать его излишне часто.

Конфликт может принимать множество разнообразных форм: от драк и сражений до интриг и тайных убийств. В игре «Дюна: Приключения в Империи» понятие конфликта несколько отличается от его трактовки в других ролевых играх, благодаря чему механику конфликта вы можете использовать в самых разных ситуациях.

- Конфликт — это не обязательно физическое столкновение. Любая попытка одолеть противника в любой сфере деятельности может считаться конфликтом.
- Возможности и способности противников важнее, чем то, каким оружием они пользуются. Нож в бою ничуть не хуже меча, хотя разные виды оружия могут дать разные преимущества. Чтобы воспользоваться этими преимуществами, нужно ввести их как доминанту.
- Каждая проверка в ходе конфликта — это некий относительно короткий обмен ударами, будь то выпады при фехтовании или ходы в политической игре, а не просто один удар. Конфликт может включать в себя всего одну проверку, поскольку многие из них разворачиваются весьма стремительно и очень быстро приводят к гибели одного из оппонентов.
- Зачастую для того, чтобы конфликт стал возможен, персонажу необходим тот или иной актив или доминанта. Боец может попытаться напасть на врага, не имея при себе никакого оружия, но вот шантажировать кого-то вряд ли получится без компромата.
- В результате конфликта проигравший необязательно получает ранение или иной физический ущерб. Есть множество разных факторов, которые могут привести к поражению, например, изнурение, недостаток ресурсов или утрата доверия или союзников. Победить врага можно, не пролив ни единой капли крови.
- Затруднения, возникающие в процессе конфликта, представляют собой непосредственный урон, полученный оппонентами. Тому, у кого затруднений больше, будет сложнее добиться победы, но он тем не менее может победить.
- Поражение не значит смерть. Хотя смерть — частый гость на Дюне, противник может упасть без сознания, сдаться, быть изгнанным или, скажем, остаться без средств.





Природа конфликта



Конфликт — неотъемлемая часть жизни Империи. Самые разные фракции, будь то дома Ландсраада, КООАМ, двор Падишаха-Императора, Космическая гильдия, Бене Гессерит или ещё кто-то, постоянно борются за богатство и власть. Амбиции, жадность, личные интересы, политические интриги, фамильная вражда — всё это порождает бесконечные раздоры и беспорядки. Это создаёт возможности для получения выгоды и для преодоления препятствий. В Империи судьба дома, как и судьба индивидуума, зависит от того, готов ли он ответить на брошенный ему вызов.

Конфликт выделяется на фоне остальной игры. У него есть свои особенности и отдельные правила. Он позволяет при желании более детально разыграть определённые ситуации. Конфликт замедляет и усложняет игру, поэтому не стоит использовать его излишне часто.

Конфликт может принимать множество разнообразных форм: от драк и сражений до интриг и тайных убийств. В игре «Дюна: Приключения в Империи» понятие конфликта несколько отличается от его трактовки в других ролевых играх, благодаря чему механику конфликта вы можете использовать в самых разных ситуациях.

- Конфликт — это не обязательно физическое столкновение. Любая попытка одолеть противника в любой сфере деятельности может считаться конфликтом.
- Возможности и способности противников важнее, чем то, каким оружием они пользуются. Нож в бою ничуть не хуже меча, хотя разные виды оружия могут дать разные преимущества. Чтобы воспользоваться этими преимуществами, нужно ввести их как доминанту.
- Каждая проверка в ходе конфликта — это некий относительно короткий обмен ударами, будь то выпады при фехтовании или ходы в политической игре, а не просто один удар. Конфликт может включать в себя всего одну проверку, поскольку многие из них разворачиваются весьма стремительно и очень быстро приводят к гибели одного из оппонентов.
- Зачастую для того, чтобы конфликт стал возможен, персонажу необходим тот или иной актив или доминанта. Боец может попытаться напасть на врага, не имея при себе никакого оружия, но вот шантажировать кого-то вряд ли получится без компромата.
- В результате конфликта проигравший необязательно получает ранение или иной физический ущерб. Есть множество разных факторов, которые могут привести к поражению, например, изнурение, недостаток ресурсов или утрата доверия или союзников. Победить врага можно, не пролив ни единой капли крови.
- Затруднения, возникающие в процессе конфликта, представляют собой непосредственный урон, полученный оппонентами. Тому, у кого затруднений больше, будет сложнее добиться победы, но он тем не менее может победить.
- Поражение не значит смерть. Хотя смерть — частый гость на Дюне, противник может упасть без сознания, сдаться, быть изгнанным или, скажем, остаться без средств.



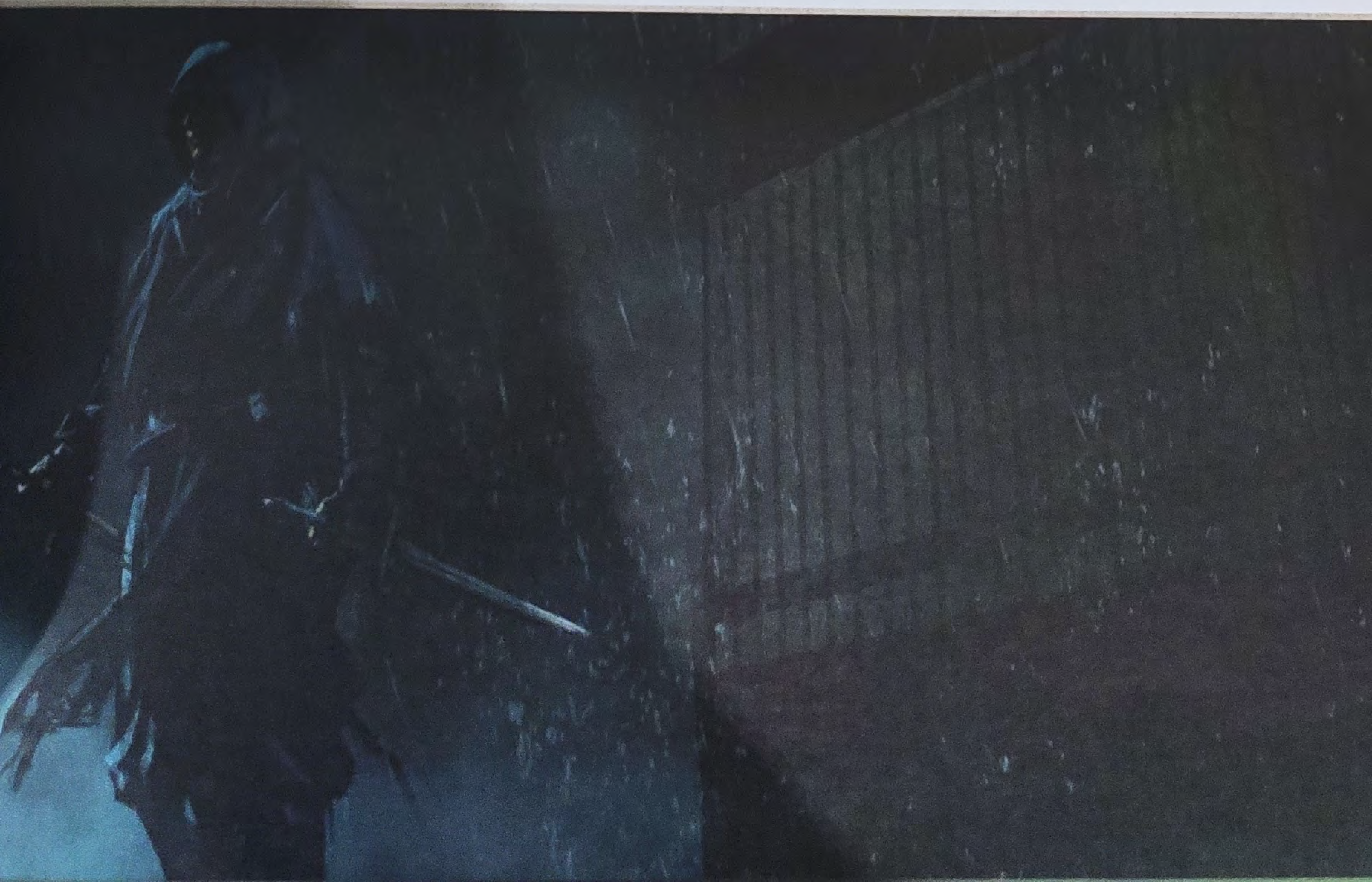


Масштаб и форма конфликта

Конфликты отличаются друг от друга как по форме, так и по масштабу. Далее представлено несколько вариантов, встречающихся чаще всего. Однако правила, приведённые в данной главе, вполне можно использовать и в любой другой подходящей ситуации.

- **Дуэль** – это физический конфликт между двумя индивидуумами, которые используют оружие ближнего боя, такое как мечи, кинжалы или отравленные иглы. В дуэлях часто используют силовые щиты, которые могут закрывать всё тело или какую-то его часть, что делает огнестрельное и метательное оружие малоэффективным, а лучемёты – крайне опасными. Дуэль может быть формальным мероприятием, следующим определённому кодексу, но к этой категории также относятся гладиаторские бои, попытки убийства и любые другие стычки один на один.
- **Сражение** – это также физический конфликт, но в нём на каждой стороне участвует по несколько человек. Оружие при этом используется то же, что и в дуэлях, хотя сражение предоставляет больше возможностей для применения оружия дальнего боя (в частности, при попытках напасть из засады, пока враг ещё не включил силовые щиты). Сражения проходят на относительно короткой дистанции, так что хороший мечник сумеет найти достойное применение своим способностям.
- **Война** – это физический конфликт стратегического уровня, участниками которого становятся солдаты какого-либо из домов, наёмники или даже смертоносные сардаукары самого Императора. Открытая полномасштабная война между большими домами – редкость, отчасти из-за строгих ограничений, регулирующих использование оружия массового уничтожения, отчасти из-за того, что переместить армию с одной планеты на другую способна только Космическая гильдия, а Гильдия не поддерживает те инициативы, которые считает нецелесообразными. Война между малыми домами в пределах одной планеты – дело гораздо более обыденное. Единственным препятствием тут может послужить только неодобрение правящего большого дома, но многие из них, наоборот, одобряют военные столкновения между своими вассалами, поскольку это, по их мнению, отсеивает слабых.
- **Шпионаж** – это конфликт, в котором по меньшей мере одна из сторон полагается на скрытность и обман, чтобы получить доступ к определённому месту или лицу и выудить информацию, украсть ценный предмет или совершить убийство. При неудачном стечении обстоятельств шпионаж может перетечь в другую форму конфликта, однако в случае успеха необходимость вступать в какую-либо ещё конфронтацию, наоборот, отпадает. Активной стороной при попытках шпионажа обычно является шпион или информатор, использующий средства слежения. Защищающаяся сторона конфликта – это сотрудники службы безопасности, использующие охранные системы и обученные методам контрразведки, а также люди, обладающие способностью распознавать ложь, такие как правдовидицы. Помощь ментатов и сестёр Бене Гессерит бесценна в делах как шпионажа, так и контршпионажа.
- **Интрига** – это социальный конфликт, в котором главную роль играют тайны и личные стремления. Участники зачастую пытаются выяснить, чего хотят их визави, или выведать какой-то известный им секрет, одновременно с этим не выдав собственных тайн и намерений. Интрига может длиться долгое время, а может охватывать события всего одной короткой встречи. Интригами чаще пользуются там, где общественное мнение или культурные табу не одобряют открытые формы конфликтов. Интриги часто пересекаются со шпионажем. Достижение целей путём интриг и влияния часто называют «мягкой властью» в противоположность «жёсткой власти», полагающейся на военную силу и принуждение.

Каждая из этих форм конфликта описана более детально в соответствующих разделах данной главы.



ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Во всех конфликтах есть нечто общее. В своей основе конфликт возникает тогда, когда две или более стороны преследуют несовместимые цели, и им приходится вступить в противостояние, чтобы разрешить свои противоречия. Каждая сторона обладает набором инструментов и ресурсов, которыми она может воспользоваться, – их называют **активами**. Одного обладания, впрочем, недостаточно – активом нужно уметь пользоваться, чтобы причинить ущерб противнику или защитить себя.

В этом разделе описаны общие элементы, свойственные всем видам конфликта в «Дюне». В последующих разделах, посвящённых отдельным видам, даны их отличия в каждом конкретном случае (чаще всего связанные с повествованием).

АКТИВЫ

Конфликт вращается вокруг использования активов. Активом может быть что угодно, если персонаж может применить это сам или направить таким образом, чтобы защитить себя, одолеть противника или достичь какой-то иной поставленной цели. У каждого актива есть определённый круг ситуаций, в которых он может быть полезен, но ситуации эти, как правило, довольно разнообразны: военный отряд можно использовать на войне, чтобы атаковать врага или защищать свои владения, но с тем же успехом можно поставить его в охрану, чтобы отразить попытку проникновения во время шпионажа, или выставить в почётный караул, чтобы воздать честь или повергнуть в трепет противника при переговорах или заговорах.

Сами по себе активы – это особого рода доминанты. У некоторых из них есть дополнительные ключевые слова, которые проявляются в определённых ситуациях. Например, при выстреле из лучемёта по силовому щиту может произойти взрыв. Для каждого актива, как правило, указывается, в конфликтах какого рода его лучше использовать. Это всего-навсего рекомендация, а не запрет. К тому же использование актива нетрадиционным способом может оказаться выигрышной стратегией, хотя тут последнее слово будет за ведущим.

Активы бывают материальными и нематериальными.

Материальный актив – нечто, существующее физически, и до определённой степени постоянное и неизменное, например, некий предмет, человек или группа людей, которые могут оказаться в распоряжении персонажа. Меч или лучемёт – это материальный актив, но сюда также относится рота солдат, система видеонаблюдения или запас ценного ресурса. Владельцем материального актива является, как правило, либо отдельный персонаж, либо благородный дом. Их сложно устранить из игры, и если это случается, то только на время.

Нематериальный актив не имеет физического воплощения сам по себе, хотя порой связан с каким-то носителем: например, подкупленный стражник, рычаг воздействия, ложный ход со стороны дезинформированного врага или новое знание о его слабом месте. Нематериальные активы зачастую создаются персонажами по ходу действия и, в отличие от материальных, их проще вывести из игры.

У активов есть собственная характеристика – **Качество**, которая может варьироваться от 0 до 4. Качество выше 0 бывает только у эксклюзивных образцов. Качество определяет, насколько эффективен данный актив по сравнению с другими такими же. Фрименский крис-нож – более уникальное оружие, чем обычный нож, рота элитных солдат эффективнее такого же количества новобранцев и т. д. Эта характеристика даёт представление о качестве актива среди его аналогов. О том, как Качество используется в игре, можно прочитать дальше в этой главе.

> **Пример.** *У Кары Молай есть три актива: нож скрытого ношения, личный орнитоптер и компромат, суть которого ещё не определена до конца. Нож и орнитоптер – это материальные активы, а компромат – нематериальный. Качество каждого из них – 0, но его можно повысить во время игры, например, заточив нож, настроив системы орнитоптера или получив дополнительные сведения о жертве компромата. Однако имущество Кары не исчерпывается перечисленными активами – это только наиболее полезные из имеющихся у неё предметов и средств. Кроме того, у Кары есть доступ к любому оборудованию, которое может предоставить её дом, и к любым другим общедоступным предметам – любой человек в Империи может при необходимости раздобыть себе нож.*

ЗОНЫ КОНФЛИКТА

Сначала ведущий определяет территорию, на которой будет проходить конфликт. Это может быть и конкретная местность, и абстрактная область, но как бы там ни было, она делится на чётко обозначенные **зоны**, в пределах которых персонаж может свободно перемещаться и манипулировать активами. Зоны могут быть любого размера и формы. В торговом конфликте между двумя коммерсантами может быть всего две зоны, каждая из которых представляет собой целую планету. При нападении убийц в городском переулке весь переулок может представлять собой одну зону, а может быть поделён, к примеру, на шесть.

Как зоны соотносятся между собой (в том числе, как между ними можно перемещаться), решает ведущий. Более подробную информацию можно найти в разделах, посвящённых отдельным видам конфликта. В целом в физических конфликтах (таких как дуэль или шпионаж) зоны, как правило, соединяются последовательно, а способы перемещения между зонами чётко обозначены, тогда как в социальных конфликтах (например, в интригах и переговорах) большая часть зон может располагаться свободно и граничить со всеми остальными одновременно.

В некоторых зонах могут быть особые условия, которые влияют на расположенные внутри активы и персонажей. В боевом столкновении, к примеру, одна из зон может представлять собой пересечённую местность, по которой трудно перемещаться. Кроме того, зоны могут отличаться по важности. Так, в военном конфликте некоторые из них могут представлять собой стратегические объекты. Особые условия и важность зоны, как правило, выражаются доминантами.

В некоторых ситуациях конфликт может не выходить за пределы одной зоны. Возможно, область сама по себе достаточно маленькая и однородная или обстоятельства поместили всех участников в замкнутое пространство. Если игрокам сложно сразу сориентироваться в том, как зоны взаимодействуют между собой, стоит для начала ограничиться одной зоной.

Порядок действий

Все участники конфликта действуют по очереди, в определённом порядке. Каждый из них получает свой **ход**, за который он может совершить **одно действие**. Когда у всех участников закончится ход, первый **раунд** завершается и начинается второй – все ходят по второму разу. Так продолжается до тех пор, пока конфликт не будет разрешён.

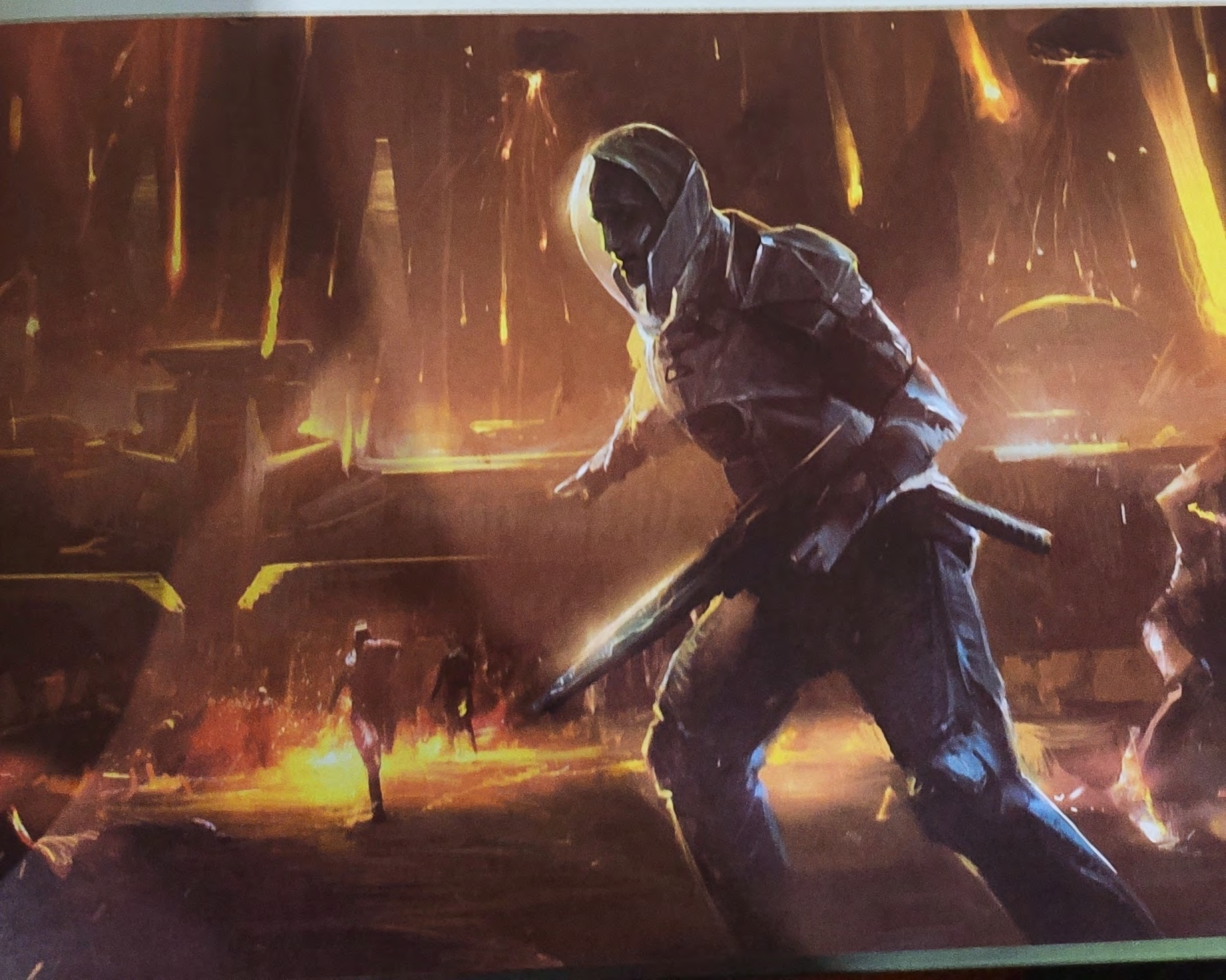
В начале первого раунда ведущий выбирает, кто будет ходить первым. Чаще всего это персонаж игрока. Персонаж ведущего также может ходить первым, если в этом есть сюжетная необходимость. Кроме того, ведущий может потратить 2 очка Угрозы, чтобы передать первый ход одному из своих персонажей.

Когда игрок завершает свой ход, он может либо передать ход противоборствующей стороне, чтобы та выбрала одного из своих персонажей, либо потратить 2 очка Импульса (или увеличить Угрозу на 2), чтобы **удержать инициативу** (персонажи ведущего, соответственно, должны потратить для этого 2 очка Угрозы). Удержавший инициативу персонаж может немедленно предпринять ещё одно действие в свой ход, увеличив его сложность на 1, или передать ход одному из своих союзников. После этого ход переходит стороне противника: повторно удержать инициативу та или иная сторона может только после того, как их оппоненты сделают хотя бы один ход.

У каждого персонажа есть только 1 ход за раунд. Если персонаж уже ходил в текущем раунде, ему нельзя передать ход повторно. Если в конфликте больше двух сторон и на одной из них не осталось участников, не ходивших в текущем раунде, эта сторона пропускает свою очередь и передаёт её оппонентам, после чего те ходят как обычно. Если осталась только одна сторона, где есть не ходившие персонажи, эта сторона ходит до конца раунда.

Раунд заканчивается, когда каждый из участников конфликта сделал свой ход. Персонаж, ходивший последним, должен либо позволить противоположной стороне делать первый ход в следующем раунде, либо потратить 2 очка Импульса/увеличить Угрозу на 2, чтобы его собственная сторона получила первый ход (персонажи ведущего, соответственно, тратят при этом 2 очка Угрозы).

Пример. *На Кару и её друга Насира нападают двое убийц. Поскольку убийцы устроили засаду, первый ход за ними. Один из них делает свой ход, после чего инициатива переходит к Каре и Насиру. Игроки решают, что сперва будет действовать Кара. Она контратакует, и инициатива должна снова вернуться к убийцам. Один из них уже ходил в этом раунде, так что теперь очередь за вторым. Однако Кара и Насир решают удержать инициативу, потратив 2 очка Импульса. Это позволяет Насиру сделать свой ход сразу после Кары. Если второй убийца всё ещё будет стоять на ногах, то следующий ход за ним, после чего раунд закончится.*



ДЕЙСТВИЯ

Получив ход, персонаж может предпринять одно действие: либо **переместить** актив или персонажа, либо **использовать актив**. Игроки могут предлагать свои варианты, если те, что описаны далее, им не подходят. Как именно использовать правила в каждом конкретном случае, решает ведущий (чаще всего основываясь на одном из описанных вариантов).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы перемещаете один из активов персонажа (или его самого) из одной зоны в любую другую смежную зону. За 2 очка Импульса актив можно переместить на одну зону дальше или переместить на одну зону второй актив.

При любом перемещении вы можете попытаться получить дополнительное преимущество, но для этого придётся пойти на риск. Перемещение может быть **незаметным** или, наоборот, **вызывающим**. В первом случае вы стараетесь сделать так, чтобы никто не заметил ваше перемещение, а во втором – привлекаете к себе внимание и провоцируете ответную реакцию. В обоих случаях вы должны пройти проверку навыка со сложностью 2. При успехе вы получите одно из следующих преимуществ:

- Если вы перемещаете актив **незаметно**, противнику сложнее на это отреагировать. Стоимость удержания инициативы для вас снижается до 0: вы успеете предпринять ещё одно действие, прежде чем противник что-либо заметит.
- Если вы перемещаете актив **вызывающе**, вы вынуждаете противника моментально на это отреагировать. Переместив свой актив, вы можете переместить один из активов противника: ответная реакция на ваши действия последовала незамедлительно, как вы и планировали.

Если вы проваливаете проверку, вы не можете тратить очки Импульса для дополнительного перемещения, а один из ваших врагов получает право переместить один из своих активов на одну зону: неудавшаяся уловка дала противнику фору. Кроме того, при провале вы не можете удерживать инициативу.

Пример. *Кара и Насир летят на орнитоптерах на секретную базу своих врагов – дома Аркьюри. Так как персонажам предстоит скрытное проникновение на защищённую территорию, они становятся участниками шпионского конфликта. Ведущий поделил местность на несколько зон. Орнитоптерам нужно попасть в ту зону, где находится база, чтобы персонажи могли приземлиться.*

Кара хочет незаметно переместить орнитоптер в смежную зону. Она успешно проходит проверку, но в этой зоне её поджидает орнитоптер охраны. Кара использует свою возможность бесплатно удержать инициативу, чтобы Насир получил шанс отвлечь врага, пока тот её не заметил.

Насир перемещает свой орнитоптер вызывающе: он подлетает к врагу достаточно близко, чтобы привлечь внимание. Переместившись сам, Насир может также переместить орнитоптер противника в другую зону. Вражеский пилот попался на уловку и стал преследовать Насира, и Кара может спокойно продолжить свой путь к базе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВОВ

Вы используете один из активов, находящихся в вашем распоряжении, чтобы достичь какой-либо цели. Вы должны рассказать, как именно вы используете актив и какого результата хотите добиться.

Самые распространённые способы использования активов приведены ниже, но этот список не исчерпывающий:

- Атака с целью победы над врагом или причинения ему какого-либо ущерба (см. раздел «Атака, поражение и восстановление сил» на стр. 167).
- Попытка вывести из игры один из активов противника.
- Попытка ввести новую доминанту сцены или ввести в игру актив для себя или своего союзника.
- Попытка преодолеть препятствие или справиться с окружающей средой.
- Попытка получить сведения о текущем положении вещей.
- Попытка устранить доминанту или затруднение, возникшее у союзника, или оказать помощь союзнику, потерпевшему поражение.

Независимо от цели, применение актива всегда требует проверки навыка. Если проверка пройдена успешно, вы добиваетесь нужного результата. Если нет – у вас не получается сделать то, что вы собирались, и вы к тому же не можете после этого удерживать инициативу.

Если действие направлено на другого персонажа, обычная проверка уступает место **состязанию**: противник может защищаться. Итоговая сложность при этом зависит от активов, которые имеются в распоряжении у противника.

Иногда необходимой цели невозможно достичь, совершив одно конкретное действие. В этом случае перед персонажем встаёт **длительная задача**, для решения которой ему нужно успешно выполнить целый ряд действий и набрать определённое количество очков, т. е. выполнить условие (которое, как правило, зависит от соответствующего навыка защищающейся стороны). Количество очков, которые персонаж получает за успешно пройденную проверку, равно 2 + Качество актива – чем актив лучше, тем быстрее персонаж выполнит задачу.

Активы – это дополнительные доминанты, которые можно использовать для изменения ситуации. Однако в некоторых случаях определённый актив необходим, чтобы начать конфликт.

Пример. *У Насира на хвосте вражеский орнитоптер. Он находится в одной с ним зоне, и Насиру нужно одолеть вражеского пилота, чтобы благополучно лететь дальше. Поскольку Насир и его противник сидят в разных летательных аппаратах, логично, что они не могут предпринимать какие-либо действия, направленные непосредственно друг против друга. Чтобы начать конфликт, Насиру нужно заявить о том, что он использует для этого свой актив – орнитоптер. Противник, в свою очередь, должен воспользоваться собственным орнитоптером для защиты.*

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Здесь поэтапно и очень коротко описано, как провести атаку и победить врага:

1. Выберите **актив**, который собираетесь использовать.
2. В зависимости от того, что вы хотите сделать, выберите подходящий **навык** и **стимул**, а также **специализацию**, если таковая имеется.
3. **Сделайте бросок со сложностью, определённой броском противника:**
   а) если вы **победили** в состязании, ваша атака была успешна;
   б) если вы **проиграли** в состязании, ваша атака провалена.
4. **В случае победы результат зависит от того, кем является противник:**
   а) если противник – один из **незначительных** персонажей, он терпит поражение;
   б) если противник – важный или ключевой персонаж, то окончательная победа над ним – это длительная задача с условием, равным наиболее подходящему навыку противника. Каждая успешная проверка даёт вам X очков, где X равен 2 + Качество актива. Как только вы наберёте достаточно очков, чтобы выполнить условие, противник терпит поражение.

Поскольку орнитоптер необходим для того, чтобы данный конфликт вообще был возможен, Насир не может использовать его, чтобы изменить сложность состязания. Однако он волен применять любые другие доминанты.

У Насира есть силовой щит, но ведущий сообщает, что он не поможет, если орнитоптер будет сбит. Можно было бы ввести доминанту «чистое небо», но это не даст Насиру преимущества, ведь подобное обстоятельство одинаково выгодно и ему, и противнику.

После того как стороны определили все доминанты, которыми хотят воспользоваться, Насир и вражеский пилот вступают в состязание. Насир побеждает, после чего игрок описывает, как в результате ловкого маневрирования Насира вражеский орнитоптер выходит из строя.

АТАКА, ПОРАЖЕНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ

В ходе конфликта персонаж может попытаться сделать так, чтобы его противник по той или иной причине не мог больше в нём участвовать. Такую цель игроки ставят перед собой довольно часто. Любое действие, которое ведёт к подобному результату, считается атакой. Персонаж, потерпевший поражение в результате атаки, выбывает из конфликта: он может быть ранен, мёртв, выгнан с общественного мероприятия или как-то иначе лишён возможности влиять на ситуацию в дальнейшем.

Пример. *Разобравшись с вражеским орнитоптером, Насир расслабился, но внезапно заметил орудийную башню, которая активировалась и начала наведение в его сторону. Орудийная башня – это вражеский актив, который находился как раз в той зоне, куда залетел Насир, и теперь ведущий решил им воспользоваться.*

Ведущий производит атаку и побеждает в состязании: орудийная башня стреляет по Насиру в орнитоптере. Незначительный персонаж был бы повержен после этого, но Насира не так-то просто одолеть! Ведущему нужно выполнить длительную задачу – в данном случае с условием в 4 очка. Орудийная башня – мощный актив с Качеством 1, так что ведущий за первую проверку получает три очка из необходимых четырёх. Ещё одно попадание, и орнитоптер Насира рухнет на землю!

Атака – это всегда **состязание**, поскольку она направлена на другого персонажа. Природа этого состязания, как и то, какие навыки и активы будут использоваться, зависит от природы конфликта (личный, шпионский и т. п.) и обстоятельств, ему сопутствующих. К примеру, в сражении чаще всего используют навык Боя и оружие ближнего боя, а в интригах, как правило, задействовано Общение и какой-нибудь компромат. Примеры состязаний можно найти далее, в разделах, посвящённых отдельным видам конфликта.

РЕЗУЛЬТАТ СОСТЯЗАНИЯ

Если вы **побеждаете** в состязании значит, атака прошла успешно – см. «Итог успешной атаки» ниже. Если вы **проигрываете** в состязании, значит атака провалилась. Действие на этом завершается. Потерпевший поражение не может удерживать инициативу. Кроме того, независимо от результата могут возникнуть затруднения, которые дадут преимущества противнику, например, вы можете открыться для контратаки.

ИТОГ УСПЕШНОЙ АТАКИ

- Если целью атаки был незначительный персонаж, будь то помощник или персонаж ведущего, он терпит **поражение**.
- Если целью атаки был важный или ключевой персонаж ведущего, важный помощник или главный герой (а также военная техника, фортификации и т. п. активы в военном конфликте), то для окончательной победы над ними нужно выполнить **длительную задачу** с условием, равным наиболее подходящему из навыков цели. Каждая успешная атака даёт X очков, где X равен 2 + Качество актива. Можно потратить 2 очка Импульса, чтобы временно (на текущую атаку) улучшить Качество актива на 1. Когда атакующий наберёт достаточно очков, противник потерпит поражение.

Как уже было сказано, персонаж, потерпевший поражение в результате атаки, не может больше активно участвовать в конфликте, по крайней мере, до тех пор, пока не восстановит силы. На это может потребоваться время, определённое действие со стороны союзников (см. ниже), выполнение какого-то условия (например, восстановление репутации после поражения в социальном конфликте) или всё перечисленное вместе.

От некоторых поражений невозможно полностью оправиться: например, от серьёзных калечащих травм и тем более смерти. Впрочем, главные герои вряд ли столкнутся с такой перспективой: они слишком ценные пленники, за которых можно потребовать выкуп или попробовать их перевербовать. По усмотрению ведущего поражения с тяжёлыми долговременными последствиями могут добавлять персонажам игроков новые доминанты, отражающие полученное увечье, болезнь или нечто подобное. **Если вы хотите, чтобы у вашего оппонента в ходе конфликта возникли долговременные последствия, вы должны потратить на это 2 очка Импульса после атаки, которая нанесла оппоненту поражение.**

ЗАЩИТА В КОНФЛИКТЕ

Если в зоне, на которую пришлась атака, есть какие-либо активы, способные защищать, сложность атаки повышается на 1 за каждый такой актив. По сути, подобные активы – это доминанты, увеличивающие сложность атаки. Поскольку инициирует конфликт атакующая сторона, для защищающегося это наилучший способ использования активов.

КАК ИЗБЕЖАТЬ ПОРАЖЕНИЯ

Некоторых персонажей одолеть сложнее, чем других. В последний момент они могут отразить – буквально или фигурально – ту атаку, которая должна была их погубить. Совершить нечто подобное человек может нечасто. Кроме того, отчаянные попытки устоять на ногах не проходят бесследно: персонажа ждут потери и страдания, а его враги получат над ним преимущество.

Все персонажи игроков, а также ключевые и важные персонажи ведущего могут выполнить следующее.

Один раз за сцену, когда вы должны были потерпеть поражение, вы можете его избежать. Это означает, что вы сможете и дальше участвовать в действии и не выбывать из конфликта. Чтобы *Избежать поражения*, вам нужно либо потратить 1 очко Импульса, либо повысить на 1 Угрозу, а персонажу ведущего – потратить 1 очко Угрозы. Кроме того, у вас моментально возникает затруднение, которое может заключаться, например, в утрате одного из активов или в какой-то неприятности, возникшей при попытке уклониться от роковой атаки, или в том, что противник получил некое преимущество над вами.

При этом ранг Качества использованного противником актива прибавляется к стоимости: если вас проткнули отравленным кинжалом, устоять на ногах будет сложнее, чем при ранении обычным ножом. Атакующий также может повышать стоимость самостоятельно, используя для этого Импульс.

Чаще всего актив, используемый для защиты, нельзя перемещать. Броня, надетая на персонажа, защищает определённые участки его тела; силовой щит, как правило, закрывает всё тело. Защита устанавливается перед конфликтом и остаётся на месте, прикрывая ту или иную зону. Однако бывает и активная защита, когда перемещение возможно. Полущитом, например, можно закрывать то одну, то другую сторону тела в зависимости от того, где находится враг, а нож можно использовать для парирования, тогда он тоже будет считаться средством защиты.

Ранг Качества актива, который используется для защиты, прибавляется к условию длительной задачи атакующего. По этой причине удар по активам с целью их выведения из игры – самая выигрышная тактика.

УДАР ПО АКТИВАМ

Лишить противника его активов – ключ к победе. Чем их меньше, тем сложнее врагу атаковать или защищаться. Поэтому удар по активам – одно из самых распространённых действий в конфликте.

Выбрав один из активов противника, опишите, как вы собираетесь его нейтрализовать, а затем пройдите проверку навыка со сложностью 2. Если активом непосредственно управляет персонаж – например, это предмет в его руках, – вместо простой проверки надо победить в состязании.

Если ваша проверка или состязание прошло успешно, то результат зависит от природы актива. Нематериальные активы уничтожаются. Материальные активы оказываются вне досягаемости владельца, но продолжают существовать – их можно вернуть, предприняв соответствующее действие. В конце сцены они вернутся к владельцу в любом случае.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ ДОМИНАНТЫ ИЛИ АКТИВА

В ходе конфликта вы можете попытаться изменить обстоятельства в свою пользу. Это можно сделать, определив новую доминанту сцены, т. е. установив факты или детали, касающиеся окружающей среды и ситуации в целом; или введя в игру новый актив, т. е. достав некий инструмент или ресурс.

Если вы хотите определить доминанту, опишите, какого эффекта желаете добиться и как собираетесь это делать, а затем пройдите проверку навыка со сложностью 2. Если у вас получилось, значит в игре появилась новая доминанта.

С активами дело обстоит примерно так же, но есть некоторые ограничения. Новый актив должен быть применим в текущем конфликте, а его Качество не может быть выше 0. Актив может быть нематериальным, например, выгодная позиция в дуэли или боевом столкновении, проведённая заранее подготовка, ценная информация или нечто подобное. Актив может также быть материальным, однако это должно быть нечто, что всё время находилось рядом, но не имело стратегического значения, или что-то, что легко спрятать, поэтому до сих пор никто не подозревал о его существовании.

Активы, введённые в игру подобным образом, временные: по окончании сцены персонажи должны с ними расстаться.

Предмет может испортиться, дополнительный отряд подмоги – отправиться на другое задание. Однако игрок может потратить 2 очка Импульса, чтобы сделать актив постоянным. В этом случае его нужно добавить в список активов на листе персонажа.

Пример. ***Пример.*** *Пока Насир отвлекает внимание охраны, Кара приземлилась и проникла на базу врага. Увидев, что у Насира неприятности, она решает помочь ему, нейтрализовав орудийную башню. Поскольку башня от неё довольно далеко, ей нужно что-то, что даст ей доступ на расстоянии – новый актив. Кара проходит проверку навыка, чтобы ввести в игру новый актив «доступ к системе безопасности». Катя описывает, как Кара подкралась к одному из техников дома Аркьюри и, оглушив его, украла униформу вместе с картой доступа.*

Катя перемещает актив в ту зону, где находится орудийная башня, делая это незаметно. Это означает, что Кара нашла нужную ей контрольную панель. Удержав инициативу, Кара использует свой новый актив, чтобы атаковать башню – она пытается вывести её из строя, устроив перегрузку в системе. Атака успешна, и орудийная башня эффектно взрывается.

ЧТО ЕСЛИ НУЖНОГО АКТИВА НЕТ?

Активы не просто полезны – иногда они могут быть жизненно необходимы, но при этом они не всегда актуальны. Как любая доминанта, актив, как минимум, делает задачи проще, а также позволяет выполнить некоторые задачи. Хорошо иметь ложку к обеду. Впрочем, если актив не требуется для проверки, его легко заменить, к примеру, другой доминантой или талантом: многие из них позволяют совершать такие действия, которые иначе были бы невозможны. Взять хотя бы талант «Обострённое восприятие», позволяющий персонажу замечать такие вещи, на которые никто другой не обратил бы внимания, – благодаря этому он даёт возможность проходить некоторые очень сложные проверки наблюдательности. Не стоит забывать, что в арсенале любого персонажа есть множество средств помимо активов. Да, активы предоставляют возможности, но, чтобы воспользоваться ими, нужно проявить сообразительность.



ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Конфликт может разворачиваться на местности со сложным ландшафтом и другими препятствиями и опасностями. Все они являются доминантами сцены, не привязанными ни к одному из участников конфликта. Тем не менее препятствия оказывают влияние на ход конфликта, не давая совершать определённые действия, пока персонажи их не преодолеют.

В физическом конфликте, таком как сражение или война, препятствиями чаще всего являются особенности рельефа: стены и другие заграждения, полноводные реки с быстрым течением, густая грязь, зыбучие пески и прочие природные объекты, затрудняющие передвижение солдат и мешающие действовать. В свою очередь, в интригах и при попытках шпионажа препятствиями могут быть нематериальные факторы, блокирующие доступ к цели.

При попытке преодолеть препятствие вы должны сперва описать, как вы собираетесь это делать, а затем пройти проверку навыка. Сложность определяет ведущий; как правило, сложность равна 1, но вы вполне можете столкнуться и с более серьёзным препятствием. Успешно пройденная проверка означает, что вы преодолели препятствие без каких-либо затруднений, а провал – что преодолеть его пока что не удалось, и нужно искать какой-то другой способ.

ПОЛУЧЕНИЕ СВЕДЕНИЙ

Зачастую у персонажей, вовлечённых в конфликт, нет полного понимания того, каково их текущее положение и что происходит вокруг. Многие конфликты разворачиваются вокруг неких тайн или по меньшей мере конфиденциальной информации, а дезинформация нередко является одним из методов борьбы. Вы можете оказаться в обстоятельствах, когда сначала вам необходимо разведать обстановку, прежде чем что-то предпринимать. Особенно важно это бывает в интригах и шпионаже.

Как именно полученные сведения повлияют на ход конфликта, зависит от их природы и ваших намерений. Чтобы просто «осмотреться», достаточно пройти проверку навыка со сложностью 0, а затем потратить Импульс, чтобы задать ведущему несколько вопросов (по 1 очку Импульса за вопрос). Однако Импульс, полученный таким образом, можно также потратить на введение доминант, представляющих собой преимущества, полученные благодаря осведомлённости, или на устранение доминант, связанных со скрытыми угрозами. Кроме того, благодаря полученным сведениям можно ввести в игру новый актив или преодолеть препятствие. Импульс можно сохранить в обычном порядке, чтобы использовать его позднее, что подразумевает разведку местности или изучение противников.

Если какие-либо обстоятельства могут помешать персонажу в получении той или иной информации – например, сведения туманны, засекречены или доступ к ним ограничен, – сложность проверки может быть выше нуля. Некоторые тайны невозможно раскрыть, если не знать, кого спрашивать или где искать свидетельства.

Проверка на получение сведений может быть очень полезна с точки зрения ведущего. Игроки часто спрашивают, что они, к примеру, могли бы узнать в ходе непринуждённой болтовни с гостями на вечеринке, при наблюдении за разворачивающейся битвой или расспрашивая всех подряд о своём противнике. При этом информация не даёт ничего конкретного. В таком случае пройденная проверка позволяет задать уточняющие вопросы или накопить Импульс, что отражает выясненные незначительные факты, которые впоследствии можно обратить себе на пользу.

__Пример.__ Проникнув на базу, Кара побеждает в дуэли коменданта и собирается его допросить, чтобы выяснить информацию, за которой она сюда явилась. В иных обстоятельствах это мог бы быть социальный конфликт, но противник уже побеждён. Ведущий просит Катю пройти проверку Общения, чтобы понять, насколько успешным оказался допрос. Поскольку комендант только что потерпел поражение, ведущий устанавливает сложность 0, однако она могла бы быть выше, окажись пленник Кары менее сговорчивым.

Кара получает три успеха, следовательно, у неё есть 3 очка Импульса. Она может сохранить их на будущее, чтобы для следующей задачи узнать секреты о внутреннем устройстве базы или о солдатах, её охраняющих. Или она может задать ведущему три вопроса, ответы на которые сообщил ей комендант. Катя решает начать с вопросов. Она задаёт два и, вполне удовлетворённая полученными ответами, сохраняет оставшееся очко Импульса на будущее.

ПОМОЩЬ СОЮЗНИКУ

В ходе конфликта ваш персонаж может попасть в ситуацию, когда его союзникам требуется помощь: они ранены, обездвижены или ослаблены иным способом. Подобного рода проблемы обычно воплощаются в доминантах или затруднениях, которые необходимо устранить. В сущности, устранение доминант мало чем отличается от их введения.

Если вы хотите устранить доминанту, выберите доминанту и опишите, каким образом вы хотите это сделать. После этого вы должны пройти проверку навыка со сложностью 2. Если проверка успешна, значит вы устранили доминанту.

Помочь союзнику, потерпевшему поражение в конфликте, в ходе этого же конфликта будет несколько сложнее. Можете сделать это двумя способами:

- Если поражение должно было оставить долгий след (определить новую постоянную доминанту персонажа) или закончиться смертью, вы можете попытаться это предотвратить. Опишите, каким образом у вас это должно получиться, а затем пройдите проверку навыка со сложностью 2. При успешной проверке союзник терпит поражение без последствий: вам удалось стабилизировать состояние умирающего, не допустить травму или иные тяжкие последствия, но союзник всё равно не сможет активно участвовать в текущем конфликте.
- Если у поражения не должно было возникнуть серьёзных последствий, вы можете попытаться исправить положение, позволив союзнику снова вернуться в игру. Опишите, каким образом вы собираетесь это сделать, а затем выполните длительную задачу с условием в 4 очка + ранг Качества актива, который был использован, чтобы нанести роковой удар. Если вы наберёте нужное количество очков, союзник сможет снова активно участвовать в конфликте.



Формы конфликта

Основные правила, касающиеся конфликта, применяются независимо от того, какова его природа: будь то погоня, светская беседа или дуэль, принцип везде одинаковый. Наиболее распространённые формы конфликтов можно разделить на пять типов: дуэль, сражение, война, шпионаж и интрига. А далее вы найдёте индивидуальные особенности каждого из типов конфликтов.

Здесь приведены не столько дополнительные правила или исключения из правил, сколько примеры того, как механика конфликта адаптируется в разных ситуациях. Большая часть изменений носит повествовательный характер и касается в основном того, какие активы применяются в конфликте и как распределить зоны. Если что-то из написанного ниже кажется непонятным, стоит вернуться к предыдущим разделам этой главы.

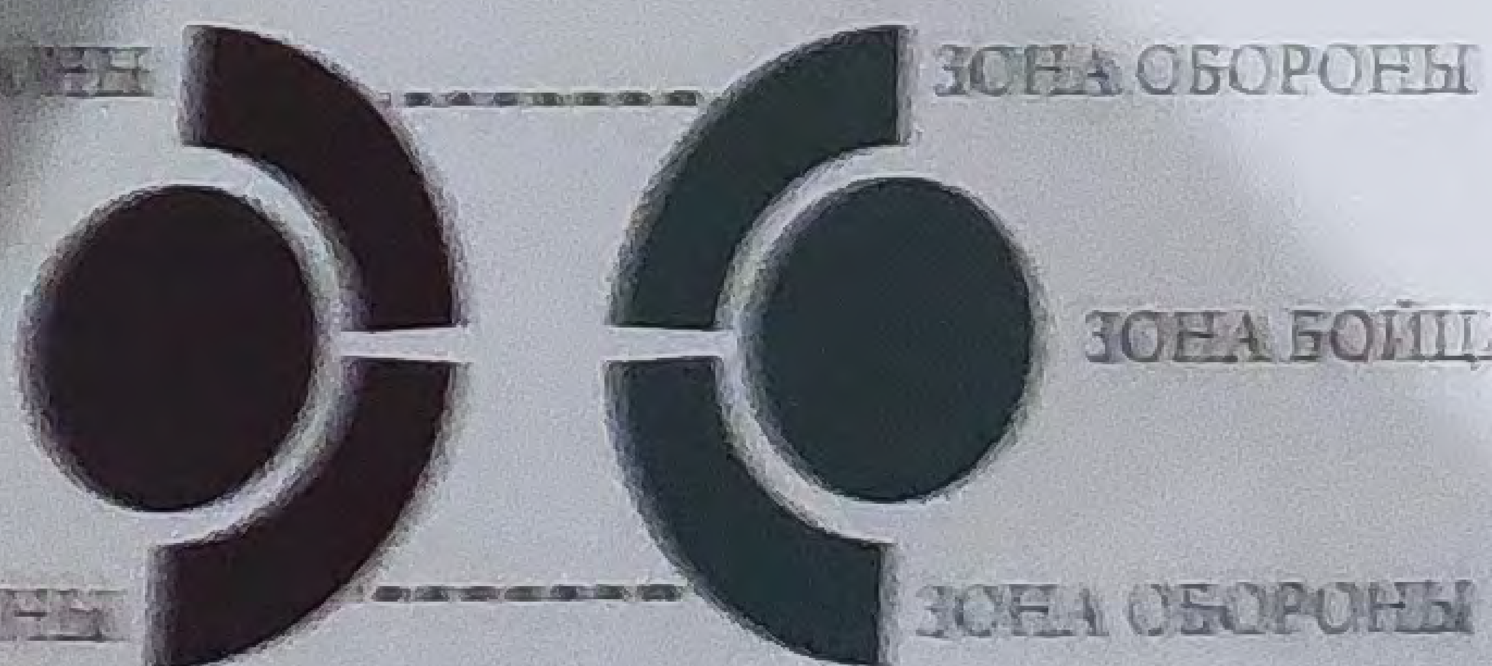
Дуэль

Дуэль чести – довольно распространённый в Империи способ выяснения отношений между знатью или военными офицерами, а гладиаторские бои – одна из излюбленных развлечений. Помимо этого, умение постоять за себя в стычке один на один весьма полезно, когда за вами посылают убийцу. Престижные школы фехтования, такие как Гинац, обучают искусству поединка и предоставляют собственных мастеров меча тем, кто может себе это позволить.

В дуэлях, как правило, используют мечи или ножи, поскольку широко распространённые силовые щиты делают огнестрельное оружие бесполезным, а энергетическое – слишком опасным. Низкоскоростное метательное оружие иногда используется убийцами и теми, кто атакует из засады, поскольку оно эффективно против того, у кого щит выключен или вообще отсутствует, но в целом оно редко применяется в дуэлях.

Зоны в дуэлях:
Позиционирование и манёвры

Дуэль – это единоборство между двумя индивидуумами, поэтому окружающая обстановка в дуэли не играет настолько важной роли, как позиционирование бойцов. Пространство вокруг каждого из них делится на три зоны: в одной из них находится он сам, а две другие – это зоны обороны прямо перед ним, справа и слева, при этом правая зона обороны одного дуэлянта соприкасается с левой зоной обороны второго (хотя с тем же успехом зоны могут располагаться сверху и снизу или как-то иначе). Смотрите представленное изображение.



Предполагается, что сражающиеся постоянно повёрнуты лицом друг к другу. Активы персонажей в начале боя расположены в той же зоне, что и они сами, а суть происходящего заключается в перемещении активов из одной зоны в другую для атаки или защиты. Перемещение оружия в центральную зону оппонента и последующая успешная атака, как правило, приводит к поражению противника. В некоторых случаях, впрочем, для победы может потребоваться целая серия ударов, а значит, нужно будет выполнить длительную задачу.

> ***Пример.*** *Кара и Насир устроили тренировочный бой. Поскольку это поединок, уместны правила дуэли: каждый боец находится в своей зоне, а перед ними ещё по две зоны обороны.*

Активы в дуэлях:
Личное оружие и средства защиты

Из активов в дуэлях чаще всего используют оружие и средства защиты.

- **Оружие ближнего боя** – наиболее распространённый в дуэлях вид оружия. Чаще всего используются клинки самых разных размеров и форм – от ножей и кинжалов до мечей. Многие дуэлянты используют сразу несколько: по одному клинку в каждой руке, и ещё парочка припрятана до поры до времени в экипировке. Фехтование – это сложный танец из финтов, выпадов и парирований, так что клинки хороши и для атаки, и для защиты. В дуэли перемещение такого актива подразумевает физическое перемещение самого оружия относительно обоих участников конфликта. Произвести атаку оружием ближнего боя можно только тогда, когда оно находится в центральной зоне противника.
- **Скрытое оружие** – это, по сути, подвид оружия ближнего боя, предназначенный не для честного поединка, а для удара исподтишка. Крошечные отравленные иглы, практически неразличимые невооружённым глазом, часто фиксируются в одежде так, чтобы можно было оцарапать врага

самым безобидным движением. Нередко в экипировке прячут ножи или кинжалы, чтобы в определённый момент получить неожиданное преимущество над противником. Искусно замаскированные впрыскиватели с ядом или наркотиком могут превратить лёгкую царапину в серьёзную проблему, если не убив, то по меньшей мере дезориентировав врага.

- **Оружие дальнего боя** редко используется в дуэлях аристократов, но для солдат, а также для убийц, которые не хотят вступать в честный бой, оно более привычно. Если у противника есть щит, использование оружия дальнего боя практически бессмысленно, поскольку силовое поле останавливает быстро летящие объекты, но в иных обстоятельствах оно не уступает по эффективности любому другому. В дуэли перемещение такого актива подразумевает перемещение не самого предмета, а условной точки, в которую нацелено оружие. Произвести атаку оружием дальнего боя можно только тогда, когда оно нацелено на противника, т. е. когда актив перемещён в его центральную зону.
- **Силовой щит** – основное средство персональной защиты для всех, кто занимает хоть сколько-нибудь важное положение в Империи. Подразумевается, что все персонажи игроков при желании могут позволить себе щит. Большинство персональных силовых щитов закрывает всё тело человека и останавливает любые объекты, которые движутся со скоростью большей, чем несколько сантиметров в секунду (это нужно, чтобы за силовое поле попадал кислород и человек попросту не задохнулся). Такой актив перемещать в дуэли нельзя. Некоторые, однако, предпочитают щиты, закрывающие только какую-то часть тела, или полущиты, прикрывающие правую или левую сторону, вокруг чего и строится тактика ведения боя. Такие щиты можно перемещать между зонами, непосредственно прилегающими к зоне самого бойца. Произвести атаку в той же зоне, в которой находится щит, возможно только в том случае, если движение достаточно медленное (обычно для этого используют оружие ближнего боя). Стоит иметь в виду, что щит не пропускает объекты в обе стороны, а значит, носитель щита тоже не может стрелять из той зоны, которую прикрывает щит.
- **Броня** редко используется в дуэлях и гладиаторских боях, но её носят простые солдаты, у которых нет силового щита. Те, у кого есть силовой щит, стараются не обременять себя бронёй, поскольку она стесняет движения. Если противник достаточно умел, чтобы нанести удар через силовой щит, он найдёт слабое место в любой броне (см. пункт «Атака» на следующей странице).

Кроме того, персонажи могут создавать временные нематериальные активы, такие как выгодная позиция, прицеливание или что-то ещё, чего можно добиться за счёт правильно подобранной тактики или выгодно сложившихся обстоятельств.

Пример. *Кара и Насир оба используют ножи. Однако, чтобы уровнять шансы, Насир дерётся сразу двумя ножами и использует щит, тогда как у Кары только один клинок.*

ДЕЙСТВИЯ В ДУЭЛИ

В этом разделе приведены особенности некоторых действий, которые вы можете предлпринять в дуэли. Более подробно действия были разобраны ранее в разделе «Действия» (см. стр. 166), здесь же вы найдёте специфичный для дуэли контекст и рекомендации относительно того как применять и интерпретировать эти действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещение активов в дуэли подразумевает перемещение предметов оружия и подвижных средств защиты между зонами для атаки или обороны.

- Активы, которые персонаж носит на себе, а также те, которые представляют собой его общее состояние или позицию, располагаются в зоне бойца. Эти активы нельзя перемещать: они служат тому, чтобы защищать персонажа.
- Активы, которые персонаж держит в руках, а также те, которые на нём закреплены, в начале конфликта располагаются в одной из зон обороны перед персонажем – в какой именно, решаете сами. Обычно это либо оружие, либо инструмент. Эти активы можно перемещать из одной зоны в другую, чтобы персонаж мог защищаться или атаковать. Если переместить такой актив в зону, где находится противник (его зону бойца), на него можно будет совершить атаку.
- Если персонажа разоружили, он получает материальный актив «безоружная атака» с Качеством 0, который позволяет наносить удары или брать противника в захват.
- Нематериальные активы, представляющие собой преимущества, полученные после определённых действий (например, обманное движение или прицеливание), могут находиться в любой зоне, но их не существует в начале конфликта – их нужно создать в ходе дуэли.
- **Незаметное** перемещение актива возможно, если внимание оппонента чем-то отвлечено. Пока противник пытается увернуться от клинка в правой руке, он может пропустить удар клинком в левой.
- **Вызывающее** перемещение актива – это, как правило, обманное движение: персонаж совершает очевидный и мощный удар в расчёте на то, что оппонент на него моментально отреагирует. Дерзким выпадом можно отвлечь внимание, а значит и ослабить оборону, чтобы другой рукой нанести медленный, проникающий сквозь щит удар. Бывает и так, что перемещение актива означает, что персонаж в ходе борьбы перемещает не актив к противнику, а противника к активу.

Пример. *Кара и Насир кружат вокруг друг друга. Насир не может никуда переместить силовой щит, но у него есть ещё два клинка, при помощи которых он может попытаться провести атаку. Он решает атаковать одним ножом, перемещая его в зону обороны Кары, а другой оставить для защиты в своей зоне обороны – им он собирается парировать. Он пытается делать побольше незаметных перемещений, чтобы получить возможность нанести удар.*

Кара, в свою очередь, действует вызывающе: она использует всю свою изворотливость в расчёте на то, что у неё получится найти брешь в обороне Насира – ей нужно как-то избавиться от парирующего её удары клинка, переместив соответствующий актив.

АТАКА

Здесь рассматривается, как общие правила атаки (стр. 167) применимы к дуэли.

- **Актив**, используемый для атаки, должен быть какой-то разновидностью оружия, которое для победы над врагом нужно переместить в зону цели.
- В качестве **навыка** обе стороны конфликта, как правило, используют **Бой**, однако можно использовать и другие навыки, если на то есть причина. К примеру, при наличии доминанты, представляющей собой некое наблюдение или интуитивное предчувствие, можно применить навык **Познания**, а заняв выгодную позицию – навык **Физподготовки**. Сложность атаки повышается на 1 за каждый защитный актив в той же зоне (броня, щит, оружие, используемое для парирования или блока).
- Если для победы над противником нужно выполнить длительную задачу (то есть противник не является незначительным персонажем), в качестве условия используется его навык **Боя**.
- **Поражение с тяжкими последствиями** может означать не только смерть, но и серьёзные увечья: лишение конечностей, повреждение внутренних органов, уродующие шрамы и т. п.

ПОРАЖЕНИЕ

Персонаж, потерпевший поражение в дуэли, может сдаться (это решает владелец персонажа), оказаться без сознания или быть раненым. Рана при этом достаточно болезненная, чтобы он не мог больше принимать участия в конфликте, но не настолько серьёзная, чтобы оставить какой-то след. В ходе формальной дуэли или дружеского поединка победой может считаться достижение заранее оговорённой цели, например, первая кровь.

УДАР ПО АКТИВАМ

Удар по активам может дать значительное преимущество. Броню сложно повредить в достаточной степени, чтобы она потеряла свою эффективность, до генератора силового щита добраться так же сложно, как до самого противника, им защищённого, а вот другие активы вполне можно устранить. В этом случае активы практически неотличимы от других доминант.

- Оружие можно выбить из рук, что не позволит противнику атаковать. Он может попытаться поднять оружие, вернув свой актив, но для этого ему потребуется совершить действие.
- Нематериальные активы, представляющие собой позиционирование противника или другие обстоятельства, сложившиеся в его пользу, а также оказанное на персонажа воздействие (обманные движения, прицеливание или выведение из равновесия) можно устранить насовсем.

Если противник занял выгодную позицию или пытается прицелиться, можно сдвинуться в сторону; если он вывел вашего персонажа из равновесия, можно твёрже стать на ноги.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ ДОМИНАНТЫ ИЛИ АКТИВА

Доминанты, усиливающие вашего персонажа или мешающие противнику сражаться, могут решить исход схватки, открыв для вас новые возможности в бою или лишив этих возможностей противника. Новые активы тоже могут оказаться весьма полезными.

- Новый материальный актив должен представлять собой предмет, который до этого момента был спрятан на вас или который можно найти на месте событий и использовать как оружие.
- Нематериальные активы включают в себя преимущества, полученные благодаря тому, как ваш персонаж сражается, а не тому, чем сражается, т. е. наблюдению за противником, позиционированию, тактическим приёмам и уловкам; кроме того, они включают также осложнения, возникшие у противника благодаря действиям персонажа, такие как потеря равновесия, утрата бдительности или замешательство.

Пример. *У Кары получается нанести удар по одному из активов Насира: она выбивает у него из рук нож, и тот со звоном падает на пол, оказавшись вне досягаемости. Насир не успевает перехватить другой нож, чтобы защищаться с его помощью, так что Кара продолжает своё наступление: она незаметно перемещает свой нож в зону бойца, а затем удерживает инициативу, чтобы атаковать. Силовой щит увеличивает сложность проверки Кары на 1, но она всё равно проходит её успешно. Насир терпит поражение: Кара наносит медленный удар сквозь щит и приставляет клинок к горлу противника.*

ПОЛУЧЕНИЕ СВЕДЕНИЙ

Знание – это сила, даже в дуэли. Разобравшись в том, какой стиль боя предпочитает противник, проще построить собственную тактику; выяснив, какие средства защиты есть у врага, можно отыскать брешь в его обороне. Наблюдательность позволит вовремя заметить спрятанное оружие или по косвенным признакам понять уловку противника.

Самый очевидный выбор навыка для получения сведений – **Познание**, однако в дуэли для этого вполне можно использовать и **Бой**, поскольку персонаж, скорее всего, будет пытаться определить боевой стиль, который использует оппонент, а также оценить его мастерство и физические возможности.

Собирая информацию во время дуэли, есть смысл вводить доминанты, которые обозначали бы слабое место врага (что снизит сложность атаки по врагу), или повысить свою осторожность из-за того, что вы поняли намерения противника (что повысит сложность атаки по вам). Впрочем, возможно, во время дуэли вы захотите узнать о противнике что-то, не связанное с текущим поединком, что тоже можно закрепить доминантой. Многие мастера меча клянутся, что истинную сущность человека можно познать только в бою.

СРАЖЕНИЕ

Сражение – это физический конфликт, в котором участвуют две группы бойцов. В таком конфликте сражающиеся обычно маневрируют по небольшому участку местности, стараясь занять наиболее выгодную позицию для решительного натиска.

Как и в дуэли, в сражении преимущественно используются мечи и ножи. Однако низкоскоростное метательное оружие тоже применяется достаточно часто, особенно в начале сражения при нападении из засады, пока противник не успел включить силовой щит, или в том случае, когда у него щита попросту нет.

ЗОНЫ В СРАЖЕНИЯХ: ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ И МАНЁВРЫ

В сражении между группами бойцов важную роль играет окружающая среда. У бойцов нет персональных зон, как в дуэли. Они передвигаются по полю боя, используя рельеф местности и свою позицию относительно врага, чтобы получить над ним преимущество.

Поле боя делится на зоны в зависимости от естественного расположения препятствий и особенностей ландшафта. Если таковых нет, его можно разделить на условные участки, которые могут давать преимущества или создавать дополнительные проблемы находящимся внутри персонажам.

В сражении чаще перемещаются сами персонажи, а не их индивидуальные активы, однако перемещение происходит по тем же правилам. Если переместить в сражении нож, скорее всего, это подразумевает, что и держащий его человек переместился вместе с ним. Если актив находится в одной зоне с противником, его можно использовать для атаки.

Оружие дальнего боя можно использовать для атаки по противнику, не только находясь с ним в одной зоне, но и находясь в соседней, однако сложность проверки в этом случае повышается на 1. Перемещение актива в случае с оружием дальнего боя означает перемещение прицела. Если персонаж хочет переместить сам предмет или переместиться лично, он должен сказать об этом.

Пример. *На Кару и Насира напали какие-то головорезы, подкараулившие их на задворках Арракина. Ведущий мог бы объявить улочку, на которой происходит действие, единой зоной, но решает внести разнообразие. Он назначает три зоны: участок улочки, примыкающий к дороге (вход); участок, на котором расположена пожарная лестница (пожарная лестница); тупик в глубине закоулка (тупик).*

Тупик имеет доминанту «темнота», поскольку это самая дальняя и неосвещённая часть улочки. Зона пожарной лестницы может дать возможность сбежать. Насир и Кара начинают сражение в зоне входа, где они находятся вместе с двумя головорезами. Ещё по трое противников поджидают их в двух других зонах: у пожарной лестницы и в тупике.

АКТИВЫ В СРАЖЕНИЯХ: ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ И СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

В сражениях используется разного рода оружие и средства защиты.

- **Оружие** и большая часть средств защиты применяются в сражениях по тем же правилам, что и в дуэлях. Различие заключается в том, что в сражении каждый персонаж является целью сам по себе: его личное пространство не делится на зоны, которые нужно защищать отдельно, поэтому он может использовать для защиты все свои активы одновременно. Однако если актив был использован для атаки, защищаться им в том же раунде нельзя. В некоторых обстоятельствах ведущий может также запретить применение некоторых других средств защиты.
- **Силовой щит** в сражении применяется так же, как в дуэли. Атаки дальнего боя по цели, закрытой полным силовым щитом, невозможны. Если цель использует полущит, сложность атаки дальнего боя по ней увеличивается на 2. Сложность атаки ближнего боя увеличивается на 1 независимо от вида силового щита.
- **Броня** иногда используется солдатами и другими бойцами, которые не могут позволить себе силовой щит. Те, у кого есть силовой щит, стараются не обременять себя бронёй, поскольку она стесняет движения. Если противник достаточно умел, чтобы нанести удар через силовой щит, он найдёт слабое место в любой броне. Броня увеличивает сложность атаки оппонента: чем она тяжелее, тем больше сложность. Но она также увеличивает на равную величину вероятность затруднений у одетого в броню персонажа, когда он предпринимает действия, связанные с передвижением.
- **Нематериальные активы** могут представлять собой особенно выгодную позицию, укрытие, прицеливание и другие временные преимущества, полученные за счёт применения тактики или благодаря удачно сложившимся обстоятельствам.

Пример. *Кара вытаскивает нож, а Насир – маула-пистолет. У всех головорезов в руках ножи. Кара и Насир очень сожалеют, что не взяли с собой силовые щиты.*

ДЕЙСТВИЯ В СРАЖЕНИИ

В этом разделе приведены особенности некоторых действий, которые вы можете предпринять во время сражения. Более подробно действия были разобраны ранее в разделе «Действия» (см. стр. 166), здесь же вы найдёте специфичный для сражения контекст и рекомендации относительно того, как применять и интерпретировать эти действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении все персонажи чаще всего перемещаются вместе со своими активами.



- Обычное перемещение позволяет перейти в одну из соседних зон. Вы, скорее всего, либо идёте спокойным шагом, либо передвигаетесь по полю боя осторожными перебежками. Потратив 2 очка Импульса, вы можете переместиться ещё на одну зону – в этом случае вы, вероятно, делаете быстрый рывок или бежите. Если вместо этого вы тратите 2 очка Импульса, чтобы позволить одному из союзников переместиться, тот, скорее всего, двигается по вашему сигналу – при этом союзник должен видеть или слышать вас.
- Персонажи, находящиеся в одной и той же зоне, могут атаковать друг друга. Персонажи в разных зонах могут атаковать друг друга только в том случае, если используют оружие дальнего боя.
- **Незаметное перемещение** чаще всего означает, что вы куда-то крадётесь или рывком перемещаетесь, пока оппонент отвлечён или вообще смотрит в другую сторону. Такой коварный шаг позволяет вам совершить ещё одно действие прежде, чем противник сможет отреагировать.
- **Вызывающее перемещение** – это провокация, открытый и демонстративный натиск, часто сопровождаемый криком или боевым кличем, что может повергнуть врага в смятение и заставить его отступить. Кроме того, это может быть вызов, брошенный какому-то определённому противнику.
- Провал при попытке незаметного или вызывающего перемещения позволяет одному противнику переместиться на одну зону.

АТАКА, ПОРАЖЕНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ АКТИВОВ

Хотя в сражении и дуэли зоны распределены по-разному, на правила атаки это не влияет. У персонажей в сражении существуют все те же возможности: удар по активам, введение в игру активов и доминант и т. п. Поражение персонажа в сражении аналогично поражению в дуэли, хотя вариантов формального поражения, скорее всего, не будет.

Пример. *Кара действует первой. Поскольку двое головорезов находятся в одной с ней зоне, ей не нужно перемещаться, и она наносит удар одному из них. Головорез – это незначительный персонаж, так что Каре достаточно одной победы в состязании с ним. Она успешно проходит проверку, и головорез падает без движения. В свой ход головорез из соседней зоны хочет переместиться к Каре, но он проваливает проверку – Кара не подпускает к себе. Тем временем Насир стреляет во второго головореза из тех, что рядом, побеждая его.*

Оставшиеся головорезы наступают все вместе, надеясь задавить Кару и Насира числом. Кара отправляет в нокаут ещё парочку, но их слишком много.

В следующем раунде головорезы атакуют Насира. Поскольку он главный герой, надо выполнить длительную задачу, чтобы победить его, но благодаря общим усилиям им почти удаётся это сделать: поскольку у всех нападающих одно и то же действие, полученные ими очки суммируются, и каждый удачный выпад приближает поражение Насира.

Насир использует свой ход, чтобы переместиться в другую зону. Головорезы окружают Кару, но она держится. Насир может попытаться подстрелить кого-то из них, но сложность проверки будет на 1 выше, поскольку он находится в соседней с ними зоне. Однако он сомневается в своей меткости и решает не рисковать. Вместо этого он прицеливается, перемещая актив «маула-пистолет» в зону, где находится Кара (при этом сам Насир остаётся на месте). Если он попытается сделать это незаметно, возможно, ему удастся удержать инициативу и дать Каре шанс разобраться с ещё одним противником.

Насир решает поступить иначе. Он действует вызывающе, заставляя одного из головорезов переместиться в другую зону – либо припугнув его пистолетом, либо заставив ретироваться несколькими выстрелами.

Увидев, что их товарищи мертвы или без сознания, оставшиеся головорезы убегают – и сражение на этом заканчивается.

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Ландшафт не менее важен для сражения, чем сами бойцы. В некоторых зонах могут находиться препятствия, которые мешают перемещению или сражению, так что умелое использование окружающего пространства может стать залогом победы.

В проверках, необходимых для преодоления препятствий в сражении, чаще всего используется навык **Физподготовки**. Препятствие представляет собой пересечённую местность, по которой сложно передвигаться и которая может замедлить или даже остановить вашего персонажа; или некий барьер на пути, который невозможно форсировать с ходу. Можно также использовать **Познание**, чтобы определить наиболее безопасный и быстрый способ преодоления преграды, а также **Выдержку**, чтобы пройти напролом.

ПОЛУЧЕНИЕ СВЕДЕНИЙ

В сражении побеждает тот, кто лучше информирован. Когда вы распознали боевой стиль врага, проще выстроить собственную оборону, а выяснив, какими средствами защиты он располагает, можно составить эффективную тактику нападения. Наблюдательность позволит вовремя заметить спрятанное оружие или по косвенным признакам понять, какую уловку замыслил противник, а также найти полезные или опасные детали ландшафта (пути отступления, объекты и предметы, которые можно использовать, непрочные поверхности или непроходимые участки грунта и т. п.).

Самый очевидный выбор навыка для получения сведений – **Познание**, однако в сражении для этого вполне можно использовать и **Бой**, чтобы попытаться определить боевой стиль противника, а также оценить его мастерство и физические возможности.

Доминанты, которые можно определить в сражении, аналогичны доминантам дуэли и связаны в основном со слабыми местами противника. Помимо этого, однако, доминантами в сражении могут быть факторы окружающей среды.

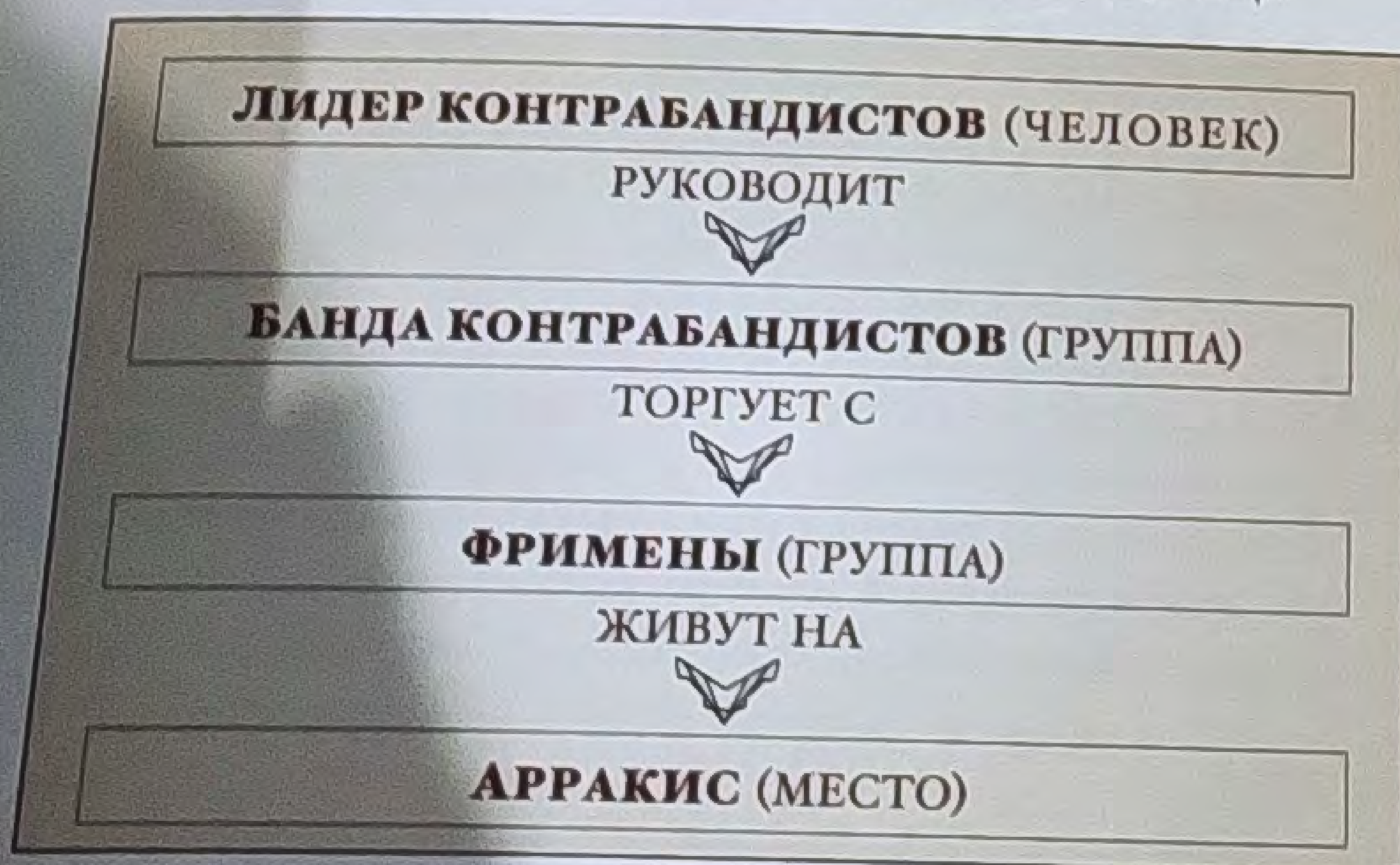


ШПИОНАЖ

Тот, кто владеет информацией, владеет миром. Тот, кто владеет информацией о своих врагах, держит в руках мощное оружие. Любой представитель власти в Империи знает истинную цену знаниям и чужим секретам, поэтому неудивительно, что у каждого благородного дома есть своя шпионская сеть. Информаторы и всевозможные устройства слежения позволяют им быть в курсе всех важных событий, а методы контрразведки – прятать собственные секреты от любопытных глаз.

ЗОНЫ В ШПИОНАЖЕ:
ГРУППИРОВКИ И ЦЕНТРЫ ОПЕРАЦИЙ

В конфликтах, связанных со шпионажем, зоны абстрактны. Каждая из них представляет собой человека, группу людей или место. Зоны связаны между собой логически. Зона, представляющая собой банду контрабандистов, связана с зоной, представляющей одного из клиентов, а также с другой зоной, представляющей место, где они проворачивают свои операции. Природа связи между зонами должна быть чётко обозначена. Ниже приведён небольшой пример:



Каждая из зон либо является потенциальным источником информации, либо связана с ним.

Зоны в шпионском конфликте имеют одну интересную особенность: игроки могут не знать об их существовании. Схема конфликта может включать только те зоны и связи, которые известны персонажам. Чтобы разобраться во всех хитросплетениях, могут понадобиться время и определённые усилия. Шпионский конфликт вращается вокруг сбора информации, который позволил бы полностью раскрыть всю схему конфликта и предпринять эффективные действия. Персонажи в таком конфликте пытаются проникнуть в чужие тайны или защитить свои. Связи между зонами, как правило, раскрываются (а порой и создаются) после того, как ваш персонаж совершит определённые действия, используя свои активы, перемещённые в одну из зон.

Иногда зона может также представлять собой некое событие: собрание, встречу или что-то подобное. События происходят в конкретном месте и длятся ограниченное время, но могут связать такие группы или отдельных людей, которые в обычное время никак не связаны между собой. Поскольку подобные связи существуют только до тех пор, пока длится событие, через несколько раундов они исчезнут. Возможны, впрочем, повторяющиеся события, создающие связь между зонами через каждые несколько раундов. Заранее узнать о предстоящем событии может быть критически важно.

АКТИВЫ В ШПИОНАЖЕ:
ШПИОНЫ И МЕРЫ КОНТРРАЗВЕДКИ

В шпионских конфликтах в качестве активов чаще всего выступают шпионы и меры контрразведки, но возможны и другие варианты.

- **Шпионы** – это хорошо обученные оперативники, которые используют скрытность, обман и другие коварные методы, чтобы добывать информацию. Большинство шпионов помимо того, что сами участвуют в разведывательных операциях (используя маскировку и поддельные документы), поддерживают собственную сеть информаторов. И даже больше, шпионы разыскивают следы вражеских шпионов. Хороший шпион – большая редкость, так что распоряжаться таким активом нужно с умом. Перемещение шпиона в какую бы то ни было зону обозначает либо попытку проникнуть на обозначенную зоной территорию или к определённому человеку, либо попытку войти в доверие к человеку или группе людей. Шпионы могут вводить в игру новые активы – информаторов, а также размещать устройства слежения.
- **Информаторы** – это завербованные агенты. Они, как правило, не обладают такими превосходными способностями, как шпионы, зато их положение даёт им некоторые преимущества: они уже являются членами определённой группы, находятся в определённом месте или знакомы с нужным человеком. Информаторов обычно подкупают или шантажируют. Прекрасные информаторы получаются из прислуги, поскольку хозяева порой не принимают их в расчёт, обсуждая при них свои дела. Перемещение информатора обозначает то же самое, что перемещение шпиона, однако информаторы имеют, как правило, более низкое Качество и, как следствие, обладают меньшими возможностями.
- **Устройства слежения** – это аппаратура, которая записывает звук и изображение. В шпионаже она незаменима, поскольку позволяет получать информацию даже в отсутствие самого шпиона. Чтобы подобное устройство приносило пользу, его надо сперва правильно разместить. Само по себе оно не может перемещаться и остаётся на месте, пока кто-нибудь его не заберёт (получив вместе с ним всю записанную информацию). Устройство слежения трудно обнаружить, но если это случится, любая собранная им информация будет утрачена.
- **Меры контрразведки** – это противоположная сторона шпионажа. Любой благородный дом использует все

доступные ему методы, чтобы вражеские шпионы не проникли на их территорию и не украли их секреты. Активами контрразведки могут выступать рядовые солдаты (обычно это военный актив), если их поставили охранять какой-то объект. Ещё в качестве активов можно использовать укреплённые стены, замки, пентащиты в дверных проёмах, комнаты невидимости и т. п. Меры контрразведки могут быть как подвижными (охрана может активно искать проникшего на территорию шпиона, вычислять информаторов или обезвреживать устройства слежения), так и стационарными (в этом случае актив представляет собой препятствие на пути шпиона).

Нематериальные активы, используемые при шпионаже, – это слухи, утечки информации и пропаганда, всё то, что вводит противника в заблуждение, ослабляет его позиции или иным способом мешает ему осуществлять свои планы. В свою очередь, для защиты можно использовать компромат на выявленных шпионов, дополнительные меры безопасности (например, внеплановые проверки и обыски) или иные единовременные операции, предпринимаемые контрразведкой для розыска шпионов.

Пример. *Кару направили расследовать деятельность контрабандистов, торгующих пряностью. Она знает только то, что центр их операций находится на Арракисе. В ходе расследования она выясняет, что контрабандисты торгуют с определённой группой фрименов.*

Кара прикидывается торговцем пряностью и устанавливает контакты с нужной группой фрименов, чтобы через неё выйти на контрабандистов. В итоге у неё получается достаточно близко сойтись с контрабандистами, чтобы выяснить, кто ими руководит. Однако она могла начать и с другой зоны. Если бы Кара была фрименом, она могла бы сначала выяснить, что происходит в племени. Или, к примеру, столкнуться с лидером контрабандистов, который показался бы ей подозрительным, и начать с выяснения его планов.

ДЕЙСТВИЯ В ШПИОНАЖЕ

В этом разделе приведены особенности некоторых действий, которые вы можете предпринять в шпионском конфликте. Более подробно действия были разобраны ранее в разделе «Действия» (см. стр. 166), здесь же вы найдёте специфичный для шпионажа контекст и рекомендации относительно того, как применять и интерпретировать эти действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Используя перемещение активов в шпионском конфликте, игроки направляют на задания агентов или устанавливают устройства слежения. Шпионы и другие оперативники действуют по инструкции, полученной от своих хозяев – персонажей игроков. Шпионские операции, как правило, занимают долгое время.

- Актив может защищать или исследовать только ту зону, в которой он находится, поэтому перемещение активов необходимо для составления целостной картины или выяснения секретов дома.
- Устройства слежения нельзя перемещать после того, как они были установлены.
- Меры контрразведки, защищающие зону, усложняют проникновение в эту зону вражеских агентов. Ранг защиты при этом равен Качеству защищающего актива.
- Когда вы пытаетесь переместить шпиона, вы должны сравнить Качество лучшего из активов контрразведки в нужной зоне с Качеством шпиона. Если Качество шпиона ниже, тот сможет переместиться в нужную зону только незаметно или вызывающе.
- Сложность незаметного или вызывающего перемещения увеличивается на 1 за каждый актив мер контрразведки в соответствующей зоне.
- Перемещать можно только те активы мер контрразведки, которые представляют собой персонал, а не устройства или строения.
- Чаще всего активы в шпионских конфликтах перемещают **незаметно**, в конце концов, это преимущественно секретные операции. И в любом случае у незаметного перемещения есть очевидный козырь – противник не сможет отреагировать. В контрразведке незаметное перемещение позволяет застать вражеских шпионов врасплох.
- **Вызывающее** перемещение может показаться неуместным в тайных операциях, но иногда всё же приносит пользу. Если вы заставите противника сосредоточить всё своё внимание на одной зоне, будет проще совершать какие-то действия в другой. К тому же вызывающее перемещение не всегда подразумевает публичную акцию – главное, чтобы на него отреагировала вражеская контрразведка. При защите собственных секретов вызывающее перемещение активов может толкнуть чужого шпиона на опрометчивый поступок, который его погубит.
- Если ваш персонаж хочет лично принять участие в операции, вы можете считать его активом «шпион» с Качеством, равным рангу его Познания или Физподготовки (смотря что меньше) минус 4. Если персонажа заметят, это может начать конфликт иного рода – дуэль или сражение.

АТАКА

Прямые атаки в шпионских конфликтах достаточно редки. Они применяются в основном убийцами, а не разведчиками. А если разведчик вынужден защищаться от атаки, значит его, скорее всего, обнаружили. Впрочем, противник, поверженный с одного удара, вряд ли сможет поднять тревогу.

Общие правила атаки даны на стр. 167. Здесь они рассматриваются в применении к шпионажу.

- Как уже упоминалось ранее, материальные **активы**, используемые в шпионских конфликтах – это либо персонал (шпионы, информаторы и т. п.), либо устройства слежения. Нематериальные активы – это слухи, пропаганда и т. п.
- **Навык**, который использует шпион во время состязания, – это чаще всего **Физподготовка**, чтобы подобраться поближе. Оппонент при этом применяет **Выдержку** или **Познание**, чтобы вовремя заметить угрозу.
- Если персонаж проиграл в состязании, ведущий может начать сцену дуэли или сражения.

- Если противник является важным или ключевым персонажем, условие длительной задачи равняется навыку, с помощью которого противник защищается, – вероятнее всего, **Выдержке** или **Познанию**.
- **Поражение с тяжкими последствиями** при попытках убийства обозначает то же, что в дуэлях и сражениях: помимо смерти возможны также увечья с длительным или постоянным эффектом: утрата конечностей, уродство, повреждение внутренних органов и т. п.

Пример. *Кара пытается выяснить подробности, касающиеся контрабанды пряности, в частности, узнать что-то о руководителях подпольных операций. Для этого она пытается разместить устройство слежения. Это можно сделать двумя способами: прицепить жучок к кому-то из контрабандистов или спрятать его на одном из их объектов или кораблей. С точки зрения игровой механики это выражается перемещением актива, устройства слежения, в зону операции контрабандистов.*

Однако переместить актив недостаточно – чтобы узнать что-то, этот актив надо использовать. Ведущий мог бы назначить сложность, но в данном случае вполне уместно провести состязание, поскольку Кара хочет выяснить личность лидера. Актив, устройство слежения, необходим, чтобы проверка вообще была возможна, поэтому он не снижает сложность. Кроме того, у контрабандистов в этой зоне есть актив мер контрразведки, так что сложность повышается на 1.

Кара тратит Импульс, что подразумевает долгие часы изучения записей, и успешно проходит проверку. Ведущий сообщает кое-что о лидере контрабандистов. Эта информация поможет Каре в дальнейшем расследовании. Кроме того, она может потратить ещё несколько очков Импульса, чтобы задать дополнительные вопросы, ответы на которые могли попасть на запись.

ПОРАЖЕНИЕ

Шпионы стараются заметать за собой следы и не оставлять мёртвых тел. Последствия поражения в шпионском конфликте зависят от многих факторов и в первую очередь от нужд и намерений участников. Проигравший может даже не узнать о поражении: шпион просто-напросто получил нужную информацию и незаметно ушёл.

УДАР ПО АКТИВАМ

Выведение из игры активов противника может быть весьма эффективной стратегией в шпионском конфликте. Устранение или рассекречивание вражеских шпионов, вычисление информаторов, обнаружение и отключение устройств, а также саботаж мер контрразведки – всё это, по сути, удар по активам.

- При устранении шпиона тот оказывается раскрыт, но не убит. Шпион возвращается, не выполнив задание, или должен залечь на дно, чтобы обзавестись новой легендой и восстановить связи. На это потребуется время и усилия.
- При устранении информатора тот оказывается раскрыт и, скорее всего, казнён своими хозяевами, поскольку у него зачастую нет никакой поддержки. Разумеется, после этого актив уже нельзя использовать.
- Устранение устройства означает либо его уничтожение, либо то, что оно стало бесполезным. После того как устройство найдено, оно больше не может снабжать владельца полезной информацией. Вы также можете потратить 2 очка Импульса, чтобы обернуть устройство против его владельца, определив доминанту «обнаруженное устройство» (или подобную ей), что позволит в дальнейшем использовать его для распространения дезинформации.
- Устранение мер контрразведки означает, что персонаж нашёл способ их обойти: подкупил охранника, нашёл тайный проход, взломал замок и т. п. Актив при этом утрачивает свою эффективность до тех пор, пока владелец не обнаружит проблему и не исправит её (вернув себе актив).

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ ДОМИНАНТЫ ИЛИ АКТИВА

Новые доминанты и активы позволяют манипулировать обстоятельствами: создавать альтернативы, возможности и связи, которых раньше не существовало.

- Доминанты можно определить заранее, чтобы позже использовать их для облегчения тех или иных действий, например, придумать псевдоним или легенду, чтобы потом проще было миновать охранников.
- Доминанта может связать зоны между собой, если для связи есть хорошее обоснование. Связанные таким образом зоны считаются соседними, пока существует доминанта, благодаря чему персонажи могут получить доступ к ранее недоступному человеку или месту.
- Из материальных активов в шпионских конфликтах чаще всего в игру вводят информаторов или средства слежения. Информатор – это, по сути, тот же шпион, только с меньшими возможностями и, если можно так выразиться, «одноразовый». Средства слежения позволяют получать информацию на расстоянии; кроме того, обнаружить их сложнее. Однако после установки их нельзя перемещать между зонами.
- Из нематериальных активов в игру можно ввести расползающиеся сами собой слухи, правдивые или ложные, которые можно использовать для влияния на действия и реакции противника. Кроме того, уместны единовременные операции сил безопасности, такие как увеличение числа патрулей, более тщательная проверка документов и т. п., что позволяет увеличить защищённость той или иной зоны.

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Препятствия в шпионском конфликте носят в основном социальный или политический характер, а не физический. К тайным или изолированным от общества группировкам труднее войти в доверие. В обычных обстоятельствах перемещение активов в их зону порой невозможно, даже если между зонами существуют действующие связи.

Для преодоления подобных препятствий нужно найти причину (возможно, мнимую), по которой группировка, недолюбливающая чужаков, или влиятельный человек согласится выйти на контакт. Персонажам нужно доказательство того, что они достойны или по меньшей мере полезны – к примеру, рекомендательное письмо.

Как правило, для преодоления препятствий в шпионаже используются навыки **Общения** и **Познания**, но испытание достоинства может потребовать демонстрации физических качеств или силы духа, для чего больше подойдёт **Бой**, **Физподготовка** или **Выдержка**.

ПОЛУЧЕНИЕ СВЕДЕНИЙ

Суть шпионажа именно в получении информации, так что этот вид действий самый распространённый. Персонажи могут получать информацию только о тех зонах, в которых расположен шпион, информатор или устройство слежения. Переместить соответствующий актив в нужную зону — основная задача при шпионаже. При этом сложность любой проверки для получения сведений увеличивается на 1 за каждый защитный актив оппонента, расположенный в той же зоне, поскольку контрразведка может помешать передаче информации.

Чаще всего для сбора информации в шпионаже используется **Познание**, поскольку это в целом наиболее подходящий навык для подобного рода задач. Другие навыки тоже могут быть полезны, но только в определённых обстоятельствах, когда навык соответствует типу добываемых сведений.

Некоторые сведения нельзя обрести путём наблюдения или чтения. Чтобы получить их, нужно вынудить какого-то человека выдать эти сведения. В таком случае проверка превращается в **состязание** с человеком, который обладает нужными данными (естественно, устройства слежения не подходят в качестве актива в таких ситуациях). Чтобы избежать неприятных последствий, шпион может попытаться выудить информацию тайком, скрыв при этом свою заинтересованность, но сложность при этом будет выше. Главные герои могут попытаться также завербовать персонажа ведущего, что, вероятно, станет **длительной задачей** (с условием, равным рангу **Выдержки** цели), если они найдут подходящего кандидата и рычаг давления на него.

Выполнение длительной задачи может также потребоваться для сбора статистики и в иных случаях, когда для получения полной картины нужно приложить определённые усилия в разных точках (опросить несколько человек, проникнуть в разные заведения). В этом случае ряд проверок представляет собой проработку ряда объектов и трудности, связанные с передвижением.

ВОЙНА

Война – одна из постоянных угроз в Империи, и при этом она регулируется строже, чем любой другой вид деятельности. У большинства домов есть собственная армия, и многие к тому же могут позволить себе заключать контракты с отрядами наёмников и другими неразборчивыми в средствах вояками. Однако на войне хороши далеко не все средства. Атомное оружие и всё, что эквивалентно ему по разрушительной силе, запрещено применять на живых людях. Нарушивший запрет очень быстро станет врагом всего Ландсраада, и расплата не заставит себя ждать. Так что в Империи все очень серьёзно относятся к тому, чтобы война велась с соблюдением предписанных правил.

В пределах одной планеты малые дома могут вести между собой войну, если их общий сюзерен не возражает. Иногда на планетах возникают крупные восстания, которые подавляются военной силой. Войны между большими домами происходят реже, поскольку перемещение армий между планетами возможно только с согласия Космической гильдии, которая берёт солидные гонорары за свои услуги.

ЗОНЫ НА ВОЙНЕ: РЕЛЬЕФ И МАНЁВРЫ

Распределение зон в военном конфликте аналогично распределению зон в сражении, но масштаб здесь гораздо крупнее. Каждая зона представляет собой важный стратегический объект на карте, будь то городские ворота, главная дорога, командная высота, бункер, шахта со стратегическим ресурсом или фабрика, взлётная полоса или посадочная площадка для звездолётов. Хитрость заключается в том,



чтобы определить, где именно армии противников вступят в бой и какие из окружающих объектов могут оказаться для них стратегически важными.

Каждый стратегический объект, как правило, даёт некоторое преимущество или выгоду тому, кто им владеет, или сам по себе представляет некую ценность, за которую стоит бороться. Городские ворота открывают доступ внутрь города, а дорога позволяет быстрее передвигаться из одного места в другое. Шахта или фабрика ценны сами по себе, а взлётно-посадочная площадка может облегчить использование орнитоптеров и другой авиационной техники в бою. Ну а захватив бункер, возможно, удастся взять в плен кого-то из старших офицеров противника, а то и членов вражеского дома.

Наряду с этим некоторые зоны могут представлять собой помехи и препятствия для продвижения армии: сложный рельеф способен замедлить как пешие войска, так и военную технику, а невыгодная позиция – оставить занимающий её отряд уязвимым для атак. Эффекты, действующие в разных зонах, могут отличаться для той или иной стороны конфликта: защитники могут лучше знать местность и, как следствие, эффективнее использовать её особенности.

Персонажи игроков не всегда напрямую участвуют в военных действиях. Кто-то, возможно, предпочитает лично вести войска в бой – тогда он перемещается вместе с тем активом, который представляет собой военное формирование под его командованием. Другие предпочтут руководить из командного бункера или укреплённого штаба, оставаясь в относительной безопасности.

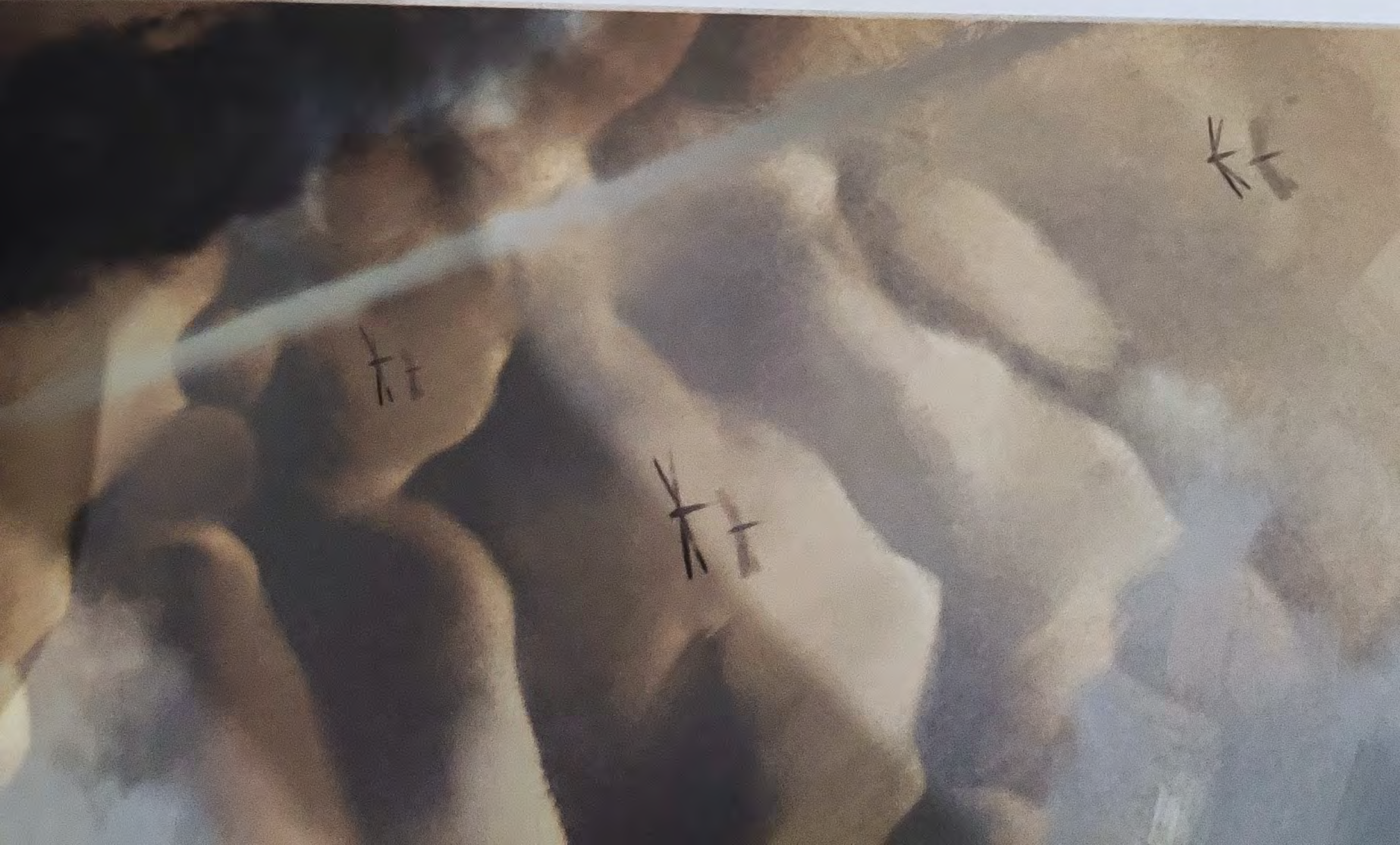
Перед началом конфликта определите условия победы. Скорее всего, противники стремятся занять какую-то зону (например, взять под контроль резиденцию планетарного правителя в Арракине). Цель, как правило, общая для обоих противников, но иногда конфликт разворачивается вокруг нескольких ключевых точек: каждая из сторон должна охранять некий объект на своей территории, одновременно с этим пытаясь захватить другой объект на территории врага.

Пример. *На пустынной луне за обладание месторождением полезного ископаемого схлестнулись армии дома Молай и дома Арькьюри. Поле боя разделено на пять зон, среди которых есть зона с богатейшей жилой на поверхности луны. Силы дома Молай под предводительством Кары высадились в одной из зон, а силы дома Арькьюри – в другой. Победит тот, кто первым займёт зону с жилой или выведет из игры актив противника, разгромив его армию.*

Активы на войне: Вооруженные отряды и фортификации

На войне в качестве активов чаще всего используются вооружённые отряды и фортификационные сооружения.

- **Пехота** – это основа любой армии, поэтому отряды или взводы пехотинцев являются одними из самых распространённых активов. Пехота может быть экипирована по-разному: существуют и лёгкие диверсионные отряды, и бронированные подразделения с тяжёлым вооружением. Чаще всего пехотинцы используют в бою клинки и метательное оружие. Если у противника нет силовых щитов, возможно применение лучемётов. Пехота, использующая силовые щиты, сражается исключительно оружием ближнего боя, поскольку щиты не пропускают снаряды в обе стороны. Пехота сражается на близком расстоянии, поэтому может атаковать только те активы, которые находятся в одной с ней зоне.
- **Наземный транспорт** – ещё одна важная составляющая вооружённых сил любого дома. Бронированный мобиль может выдержать удар, под которым будет раздавлена пехота, и к тому же способен гораздо быстрее и эффективнее перемещаться по пересечённой местности. Наземный транспорт, как правило, используют для разведки и быстрой переброски пехотных подразделений, впрочем, иногда на нём устанавливают тяжёлые орудия, если



противник не прикрывает позиции силовыми щитами. Если машина защищена силовым полем, на неё, разумеется, не ставят никаких орудий, а для того, чтобы погрузить или выгрузить груз, посадить или высадить пассажиров, силовое поле нужно отключать. Наземный транспорт может перемещать такой актив, как пехота, по полю боя.

- **Авиация** используется для тех же целей, что и наземный транспорт: для разведки и перевозки. Однако летательные аппараты имеют преимущество в скорости и не зависят от рельефа местности при построении маршрута. В то же время, если летательный аппарат (например, орнитоптер) будет сбит, он упадёт с большой высоты и, вероятнее всего, разобьётся вместе со всем, что перевозил. Впрочем, мало что может навредить орнитоптеру с силовым щитом, пока он в воздухе и у него нет необходимости отключать щит для погрузки. Летательные аппараты движутся быстрее, чем наземный транспорт: там, где другие активы перемещаются на одну зону, авиация перемещается сразу на две.
- **Фортификации** – это статичные оборонительные конструкции, например, стены или иные преграды. Они препятствуют проникновению противника на определённую территорию или замедляют его передвижение, а также могут защищать расположенные внутри подразделения. Самый простой тип фортификаций – это окопы. Солдаты могут довольно быстро выкопать их на поле боя. Самый эффективный – гигантский силовой щит, способный закрыть от залпов вражеских орудий целый замок. Подобные щиты достаточно мощны, чтобы для них не были опасны даже лучемёты, и непроницаемы для медленно движущихся объектов – замок можно оборудовать системами жизнеобеспечения, так что его обитатели смогут пережить долгое время с поднятым щитом, даже если через него не будет проникать воздух. Разумеется, чем мощнее и эффективнее фортификации, тем сложнее их соорудить и тем дороже они обходятся. Фортификации нельзя перемещать по полю боя.

Помимо перечисленных материальных активов, участники конфликта могут вводить в игру нематериальные активы, устраивая таким образом засады, применяя тактические уловки, получая специфические сведения от особых подразделений и т. п.

Пример. *Кара находится в командном челноке, откуда она собирается руководить битвой. Из активов у неё есть несколько танков, штурмовая пехота и орнитоптеры. Она начинает с перемещения орнитоптеров, поскольку они самые быстрые, в надежде занять зону месторождения до того, как подоспеет противник. Танки и солдаты идут следом, обеспечивая подкрепление.*

ДЕЙСТВИЯ НА ВОЙНЕ

В этом разделе приведены особенности некоторых действий, которые вы можете предпринять в войне. Более подробно действия были разобраны ранее в разделе «Действия» (см. стр. 166), здесь же вы найдёте специфичный для войны контекст и рекомендации относительно того, как применять и интерпретировать эти действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В военном конфликте каждый актив – это боевое подразделение того или иного рода. Их перемещение подразумевает физическое передвижение войск на марше или во время манёвров. Воинские части перемещаются по приказу персонажей игроков, которые могут быть отданы лично или через каналы связи.

- Перед началом конфликта вы должны объявить о том, откуда ваши персонажи отдают приказы: находятся ли они в относительной безопасности в тылу или лично присутствуют на передовой, вдохновляя солдат своим примером. При перемещении актива из той зоны, где находится персонаж, он может переместиться вместе с этим активом.
- Когда вы совершаете проверку навыка, чтобы переместить или применить актив, который находится в одной с вами зоне, благодаря личному присутствию вы можете уменьшить сложность проверки на 1 (но не ниже 1).
- Когда вы совершаете проверку навыка, чтобы переместить актив, который находится в иной зоне, чем ваш персонаж, вы можете снизить стоимость дополнительного перемещения этого или другого актива до 1 очка Импульса благодаря тому, что со стороны картина битвы выглядит яснее.
- Некоторые активы стационарны – это укрепления, оборонительные сооружения и тому подобные конструкции. Эти активы можно использовать, но нельзя перемещать.
- Некоторые активы способны перемещаться быстрее остальных (они отмечены ключевым словом «быстрое»). Чаще всего это летательные аппараты, такие как орнитоптер или высокоскоростной мобиль. При каждом перемещении этого актива его можно сдвинуть сразу на две зоны.
- **Незаметное** перемещение подразумевает приказ действовать скрытно или использовать возможность сменить позицию, пока внимание врага занято чем-то другим. Такой коварный шаг позволяет персонажу совершить ещё одно действие прежде, чем противник сможет отреагировать.
- **Вызывающее** перемещение – это провокация, открытый и демонстративный натиск, который привлекает внимание и может вызвать моментальную и предсказуемую реакцию врага.

АТАКА

Общие правила атаки даны на стр. 167. Здесь они рассматриваются в применении к войне.

- Как уже упоминалось ранее, **активы**, применяемые в военных конфликтах, отличаются по масштабу от тех, что используются в сражениях: это могут быть целые роты солдат, транспортные дивизии и огромные фортификационные сооружения.
- Навык, который используется для разрешения военного конфликта – это чаще всего **Бой** для обеих сторон, однако возможно также использование других навыков, если для этого есть обоснование. Сложность атаки повышается на 1 за каждый дополнительный актив в зоне противника.
- Если противник – важный или ключевой персонаж, условие длительной задачи равняется навыку Боя противника.

- **Поражение с тяжкими последствиями** означает разгром подразделения, огромное число погибших и полную утрату боевого духа, в результате чего актив, вероятно, не удастся восстановить.

Пример. *Орнитоптеры Кары первыми достигают месторождения, и теперь у неё есть актив для защиты в этой зоне. Дому Аркьюри будет непросто захватить желанную позицию. Вскоре в битву с обеих сторон вступают танковые дивизии.*

К сожалению, хотя силы дома Аркьюри уступают в мобильности, они превосходят войска Кары в боевой мощи. После столкновения Кара теряет почти все свои танки.

ПОРАЖЕНИЕ

Как правило, цель войны не в том, чтобы уничтожить армию противника (хотя это тоже сработает). Чтобы победить, одна из сторон должна захватить заранее оговорённый объект. Как правило, это зона, имеющая наибольшее стратегическое значение, контроль над которой даёт той или иной стороне решающее преимущество. Что это за объект, нужно определить до начала конфликта. Все стороны конфликта знают, что это, поскольку ради этого объекта они и вступили в войну. Если одна из сторон захватывает объект, а у другой не осталось активов в игре (или она не хочет ими рисковать), война завершается. Потерпевшая поражение сторона должна смириться с последствиями.

При поражении актив, применявшийся в проверке, выбывает из конфликта. Соответствующая военная часть понесла серьёзные потери и отступила. С некоторыми усилиями её можно вернуть на поле боя, но Качество актива при этом снизится на 1 из-за сокращения контингента и утраты боевого духа.

Пример. *Кара потеряла большую часть своих наземных сил, и её орнитоптеры вряд ли смогут удержать позицию, отбив атаку танков дома Аркьюри. Но у орнитоптеров есть преимущество в скорости, и Кара посылает их в атаку на командный челнок Аркьюри. Он находится так же далеко от зоны месторождения, как и челнок самой Кары, но для авиации это не проблема.*

Поскольку танки Аркьюри не успеют прийти на подмогу, вражеский челнок вынужден отступать. Кара тем временем перемещает свои оставшиеся танки в зону месторождения и ждёт следующего шага противника. Командный челнок Аркьюри повреждён, а дом Молай занял ключевую позицию, так что противник решает отступить и перегруппироваться.

УДАР ПО АКТИВАМ

В военном конфликте выведение из игры активов противника играет ключевую роль, и это происходит по общим для всех конфликтов правилам. Однако количество активов, одновременно присутствующих на поле боя, может быть гораздо выше, чем в других типах конфликта. Кроме того, для устранения наиболее важных активов может потребоваться победа в состязании, поскольку они лучше защищены.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ ДОМИНАНТЫ ИЛИ АКТИВА

Определение доминант, позволяющих получить превосходство или ослабить противника, может оказаться решающим шагом к победе. Доминанты открывают новые возможности перед персонажами или лишают этих возможностей оппонента. Новые активы, введённые в игру, также могут определить исход войны.

- **Материальными активами** могут быть подразделения, которые прятались в засаде, или подкрепления, которые прибыли на место битвы.
- **Нематериальные активы** – это результат наблюдения, маневрирования, тактических приёмов и уловок, а также любые другие преимущества, полученные благодаря методам, а не средствам ведения войны. Кроме того, нематериальным активом может быть дезинформация, например, неверные сведения относительно расположения активов на поле боя.

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Поле боя не менее важно, чем военные силы, принимающие участие в конфликте. Зоны могут отличаться друг от друга проходимостью ландшафта, наличием препятствий и других помех для сражающихся армий.

- Для того, чтобы скоординировать действия военных отрядов и мотивировать их к преодолению труднопроходимых участков или устранению препятствий, можно использовать и **Бой**, и **Общение**, и **Выдержку**.
- Если персонаж прокладывает путь сам, ведя за собой отряд, он может использовать **Физподготовку**.
- Если персонаж анализирует разведданные, чтобы выбрать наиболее подходящий путь, он может пройти для этого проверку **Познания**.

ПОЛУЧЕНИЕ СВЕДЕНИЙ

На войне, как и в мирное время, знание – это сила. Достоверные сведения о передвижении и позициях противника жизненно важны для любого командира. В этом он полагается на дозорных, которые вовремя заметят передвижение войск противника, и лазутчиков, которые могут подобраться к вражеским позициям, оценить их численность или выкрасть приказы штаба.

В сцене военного конфликта для получения сведений вы должны выбрать союзный актив – он проведёт разведку, из которой персонаж сможет узнать что-то о той зоне, в которой этот актив находится, или о соседней зоне.

Самый очевидный выбор навыка для получения сведений – **Познание**, однако на войне для этого вполне можно использовать и **Бой**, чтобы определить мощь вражеской армии, основываясь на информации об её оснащении и диспозиции, а также понять стратегию противника. **Общение** также может быть полезным при попытке расшифровать перехваченные сообщения противника.

При получении сведений в военном конфликте вы можете определять доминанты, которые отмечают слабые места в обороне противника (делая атаку по противнику проще) или обозначают предвидение вражеских атак (делая атаку по персонажу сложнее).

ИНТРИГА

Битвы статусов, словесные баталии, поединки тайн, состязания в хитрости – всё это объединяет интрига как вид конфликта. Это, вероятно, самый сложный конфликт для его визуализации, но в то же время и самый интересный. Интрига – это неотъемлемая часть политической игры и борьбы за власть. На кону может стоять не только статус и влияние, но и некоторые вполне осязаемые ценности. Каждый участник интриги хочет что-то получить, а потерять при этом может всё. Даже те, кто находится на самой вершине пирамиды власти – Падишах-Император, Космическая гильдия, КООАМ или неуловимые Бене Гессерит, – вынуждены проявлять осторожность.

Интрига – это социальный конфликт, у которого есть некоторое сходство со шпионажем. Но в целом он ближе к войне, в которой вместо материальных активов используются нематериальные. Как и на войне, в этом конфликте должна быть цель: некий трофей, чаще всего нематериальный, такой как захват контроля в определённой сфере (политическое влияние, сделка или услуга) или просто капитуляция врага.

ПРЕДМЕТНОЕ ОКРУЖЕНИЕ

В некоторых социальных конфликтах предметное окружение может оказаться важнее социальных связей. Например, на вечеринке или дипломатической встрече. В этом случае можно обозначить физические зоны.

Окружение в сцене интриги влияет на ход конфликта примерно так же, как ландшафт в сцене сражения, хотя оно редко бывает враждебным. В отдельные зоны можно выделить комнаты. Большие залы по усмотрению ведущего могут включать сразу несколько зон. Передвижение между зонами свободное (впрочем, возможны запертые комнаты или охранники, не пускающие в какие-то помещения), и любой, кто находится в одной зоне с вами, может слышать всё, что вы говорите, если только вы не пытаетесь говорить шёпотом, передавать тайные записки или как-то иначе скрывать свои сообщения. Таким образом, укромный уголок, в котором можно пообщаться тет-а-тет, может иметь решающее значение для сцены интриг.



ЗОНЫ В ИНТРИГАХ:
ЛИЧНЫЕ И ПОЛИТИЧЕСКИЕ СВЯЗИ

Зоны в интригах представляют собой группировки или отдельных людей, вовлечённых в конфликт. Схема может быть очень простой, где каждый участник действия представляет собой отдельную зону, или более сложной, когда в игру вступают крупные фракции, такие как благородный дом, со всем многообразием отношений между его подданными и внешним миром.

Самый простой вариант – назначить по одной зоне для каждого лица, вовлечённого в интригу. Это могут быть люди, которые собрались в определённое время в определённом месте (например, участники светского раута, деловой встречи или иного мероприятия), или просто заинтересованные лица (например, все игроки на политической арене какой-то планеты или все придворные большого дома, вассалами которого является дом персонажей игроков). Смежными являются те зоны, которые занимают лица, способные общаться напрямую без посредников, причём общением напрямую считается не только разговор, но и обмен письменными сообщениями. Если персонаж не может общаться напрямую с другим персонажем (возможно, подчинённые или союзники играют роль посредников), считается, что их зоны не связаны между собой.

По мере того, как растёт число вовлечённых в интригу лиц, усложняется и схема конфликта. Первым шагом к усложнению, как правило, служит объединение лиц в альянсы или союзы. Между объединёнными таким образом зонами устанавливаются прочные связи, что предполагает их общий интерес (что, в свою очередь, позволяет персонажу, связанному с одним представителем группировки, оказывать влияние и на остальных). Кроме того, к конфликту могут присоединяться новые участники (соответственно, будут появляться новые зоны): например, кто-то из участников может вовлечь в интригу своих союзников в надежде, что они его поддержат.

Пример. *Кара хочет найти рычаг давления на торговца пряностью, поскольку она подозревает его в жульничестве. Она составляет список людей, которые могли бы ей в этом пригодиться. Они становятся зонами конфликта. Схема получается следующая: торговец пряностью, его жена, его партнёр по бизнесу и его секретарь. По мере продвижения интриги Кара может найти новых лиц, которыми можно было бы манипулировать, чтобы добраться до торговца – тогда к конфликту добавятся новые зоны.*

ОТНОШЕНИЯ И ЖЕЛАНИЯ

Для сцены интриги важны отношения между участниками (симпатия или антипатия), а также их желания (к чему стремится каждый персонаж). Эти дополнительные параметры определяют, в каком ключе главные герои будут общаться с другими участниками конфликта (и как будут взаимодействовать

с зонами, которые те представляют). Отношения и желания не всегда очевидны – немаловажной частью конфликта может быть их раскрытие. Кто на кого имеет зуб? Кто на кого втайне работает? Чего на самом деле хочет каждый из участников?

Отношения между главными героями и другими участниками конфликта могут быть союзными, дружескими, нейтральными, неприязненными и вражескими. Отношения влияют на сложность взаимодействия с ними (см. таблицу). Отношение – это позиция, которую занимает один или несколько персонажей к персонажам игроков и их домов.

ОТНОШЕНИЕ	МОДИФИКАТОР
Союзническое	–2 к сложности (минимум 0)
Дружеское	–1 к сложности (минимум 0)
Нейтральное	Нет модификатора
Неприязненное	+1 к сложности
Враждебное	+2 к сложности

Отношение – это не фиксированная величина, и может меняться в результате определённых действий. Отношение можно улучшить, если помочь персонажу получить то, чего он хочет, или ухудшить, оказав помощь его врагу или сопернику, перейдя дорогу, а также прямо или косвенно причинив вред.

Для изменения отношений необходимо знать **желания** персонажей или групп, представляющих единую зону. Желание аналогично цели персонажа игрока и представляет собой некое состояние, которого персонаж ведущего хочет достичь, или предмет, который он хочет получить. У желания есть две задачи: направлять действия персонажа ведущего (что является подсказкой для ведущего) и служить ценным ресурсом для персонажей игроков, который облегчит им попытки манипуляции соответствующим человеком или группой. Желание формулируется короткой фразой и без числовой величины.

Пример. *Поскольку Кара уже имела дело с торговцем, его отношение в начале конфликта неприязненное. Его жену она тоже раньше встречала: дело было на вечеринке, и они вполне дружелюбно общались. Её отношение – дружеское. С другими присутствующими Кара не знакома, и её дом также не имел с ними никаких дел, так что их отношение нейтральное.*

Кара решает начать с супруги торговца.

АКТИВЫ В ИНТРИГАХ: ТАЙНЫ И ПРЕДМЕТЫ ТОРГА

В интригах в качестве активов наиболее часто используется то, за счёт чего можно получить преимущество над персонажем или принудить его к сотрудничеству. Это, как правило, нематериальные активы, такие как информация или слухи (позволяющие шантажировать персонажа или торговать сведениями), но возможны и материальные: драгоценности, природные ресурсы, земля или вещественные доказательства. Впрочем, в сценах интриг ваши персонажи редко держат материальные активы при себе, так что их отличие от нематериальных стирается. Вы можете использовать это в своих интересах, вводя в игру нематериальные активы, представляющие собой нечто, якобы находящееся во владении ваших персонажей.

Перемещение актива в зону другого персонажа или группы персонажей позволяет воздействовать на цель с его помощью: предложить актив в качестве подарка или предмета торга или использовать для запугивания и шантажа. Актив – это рычаг давления, с помощью которого можно влиять на другого персонажа: позитивно (оказывая помощь), негативно (причиняя вред или лишая имущества) или с сохранением статус-кво (апеллируя к социальным стандартам и нормам поведения, религиозным догмам или репутации).

- **Информация** – это разменная монета в любой интриге. Знать что-то, неизвестное твоему оппоненту, – значит обладать над ним властью, особенно если информация касается самого оппонента, и он не хотел бы, чтобы она стала достоянием общественности. Торговля молчанием позволяет получить большое влияние.
- **Ложь** и **сплетни** аналогичны знаниям, с той лишь разницей, что в них нет правды. Такой актив легко ввести в игру, и он может дать серьёзное преимущество, однако… риск в этом случае тоже довольно велик. Поверив сплетне, можно совершить ошибку, а распространяя ложь – ухудшить отношение к себе. Ложь и сплетни при первом своём появлении в конфликте позиционируются как обычная информация, но их можно проверить и выяснить, сколько в них на самом деле правды.
- **Ценности** – это всё, что может представлять финансовый интерес. Материальные активы: деньги, товары, ресурсы (любой ресурс представляет ценность, если поставляется в достаточном количестве), земля, подданные, корабли, наёмники – что угодно, если это может заинтересовать оппонента. Нематериальные активы: связи, договоры, соглашения – всё, что может быть потенциальным источником дохода. Ценности используются как предмет торга – в качестве оплаты за информацию или другие ценности.

Пример. *Кара начинает разговор с супругой торговца, чтобы выяснить что-нибудь. Она вводит в игру актив «подозрительная сплетня» и перемещает его в зону своей цели. С помощью этого актива (и убедительно сыгранного разговора) она вызывает супругу торговца на откровение: оказывается, она подозревает мужа в измене. Подозрения Кары оказались небеспочвенны, и ведущий даёт ей новый актив: «слух об измене».*

ДЕЙСТВИЯ В ИНТРИГАХ

В этом разделе приведены особенности некоторых действий, которые вы можете предпринять в интриге. Более подробно действия были разобраны ранее в разделе «Действия» (см. стр. 166), здесь же вы найдёте специфичный для интриги контекст и рекомендации относительно того, как применять и интерпретировать эти действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Активы в интригах – это рычаги давления и предметы торга, которые используются для получения преимущества во время социального взаимодействия. Перемещение актива в зону

оппонента представляет собой воздействие на него с помощью этого актива: давление, шантаж, предложение сделки, намёк на обладание информацией или ресурсом и т. п.

- Перемещение активов в интригах не представляет сложностей, поскольку любой человек, с которым вы можете общаться напрямую (или группа, с представителем которой вы можете вступить в переговоры), считается смежной зоной, в которую можно перемещать активы.
- **Незаметное** перемещение, вероятнее всего, подразумевает использование иносказания, намёков и предположений, создание ситуации, в которой оппонент до последнего не понимает, к чему клонит персонаж.
- **Вызывающее** перемещение предполагает прямоту и напор в речи, а также решительные жесты в надежде на эффект неожиданности, который толкнёт оппонента на быстрый и необдуманный ответ.

АТАКА

Прямые атаки в интригах довольно редки, но в любом случае здесь под атакой подразумевается не физическое нападение, а социальное воздействие – попытка уменьшить или свести до нуля влияние противника, чтобы он не мог больше эффективно участвовать в развитии конфликта.

Атакуя оппонента в интриге, важно описать, как именно ваш персонаж производит эту атаку. Для атаки при этом необязательно напрямую воздействовать на другого персонажа: можно распускать слухи (правдивые или ложные) у него за спиной, обнародовать неприятную правду или подталкивать к недостойным действиям. Так или иначе, это попытка очернить или опозорить цель. Кроме того, атака может подразумевать шантаж – требование отступить добровольно, а также разрушение материальной базы противника или источников его влияния.

Общие правила атаки даны на стр. 167. Здесь они рассматриваются в применении к интригам.

- Чаще всего для атаки используется нематериальный **актив**, такой как информация или слух, как уже упоминалось ранее. Из материальных активов применяются доказательства или ценности.
- **Навыки**, которые используются в состязаниях – это, как правило, **Общение** для нападающего и **Выдержка** или **Общение** для защищающегося.
- Поражение в состязании может привести к тому, что оскорблённый оппонент захочет отомстить или вызвать на дуэль.
- Если противник является важным или ключевым персонажем, условие длительной задачи равняется навыку его **Выдержки**.
- **Поражение с тяжкими последствиями** означает утрату социального статуса, тяжёлый удар по репутации, позор или бесчестие, о котором ещё долго не забудут, и, возможно, возвышение победителя, захватившего власть и расширившего своё влияние за счёт проигравшего.

Пример. *Следующий шаг Кары – проверить, сработает ли слух об измене в качестве рычага давления на партнёра или секретаря. Сцена разворачивается дальше, и Кара по очереди вступает в разговор с каждым из них. Секретаря слух ничуть не смущает, так что Кара не сможет с его помощью вызвать того на конфронтацию. Впрочем, это также означает, что секретарь ни при чём. Партнёр, однако, другое дело – ведущий решает, что её можно атаковать при помощи актива. Это говорит о том, что партнёр по меньшей мере как-то замешан или заинтересован в том, чтобы правда не раскрылась.*

Кара вступает в конфронтацию с деловым партнёром (разыгрывается сцена разговора) и побеждает в состязании. Сломленная противница рассказывает Каре, что это именно с ней у торговца пряностью роман. Ведущий даёт Каре новый актив: «исповедь делового партнёра».

Теперь Кара может вступить в конфронтацию с торговцем пряностью, используя все собранные активы. Для того чтобы инициировать конфликт, Каре актив не нужен, поскольку она может поговорить с торговцем в любое время. Но активы снизят сложность состязания, компенсировав неприязненное отношение. Кара и торговец пряностью вступают в состязание, и удача оказывается на стороне Кары: она вынуждает торговца заключить более выгодную сделку с её домом под угрозой того, что правда о романе всплывёт наружу.

ПОРАЖЕНИЕ

Потерпевший поражение персонаж просто покидает сцену конфликта; он может удалиться сам или быть изгнанным, но так или иначе он больше не может принимать участия в происходящем. Кроме того, возможна потеря репутации, если поражение было публичным. В некоторых случаях проигравший может на какое-то время отдать себя на милость победителя, сдавшись под напором аргументов или под тяжестью доказательств. Победитель может получить новый актив: например, услугу, ресурс или даже самого проигравшего в качестве одного из своих агентов.

УДАР ПО АКТИВАМ

Лишить противника активов в ходе интриги может быть полезно. Удар по активам в конфликте этого типа – это попытка заставить противника засомневаться в истинности имеющейся у него информации, ценности или источнике ресурсов и других благ, а также другие методы нейтрализации его возможностей.

- Информацию скомпрометировать довольно сложно, если только у вашего персонажа нет доступа к данным, которые противоречат этой информации, или какого-то иного способа посеять сомнение в её ценности или правдивости. Подозрения, вероятнее всего, не позволят противнику использовать информацию до тех пор, пока он не перепроверит её через доверенные каналы.
- Ложь и сплетни аналогичны знаниям, но их проще вводить в игру и устранять, поскольку они изначально не соответствуют истине полностью или частично. Посеяв достаточно сомнений, можно уменьшить Качество подобного актива до 0.

- Ценности устранить сложно, поскольку это материальные предметы с конкретным денежным эквивалентом. Однако можно посеять сомнение в их реальной стоимости. Настоящая это картина или подделка? Действительно ли запасы некоего минерала у персонажа настолько велики, как он утверждает? Эффективнее всё же продемонстрировать падение спроса или утрату интереса к определённым ценностям. Груз редкой руды вряд ли станет весомым аргументом в попытке договориться с человеком, которому она уже не нужна или который знает, где её приобрести по более низкой цене.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ ДОМИНАНТЫ ИЛИ АКТИВА

Новые доминанты, вплетённые в паутину интриги, могут существенно изменить расклад, создав альтернативы, возможности и связи, которых не существовало прежде.

- Доминанты можно определить заранее, чтобы позже использовать их для облегчения тех или иных действий – например, установить дружеские отношения с кем-то, кто в будущем может оказаться полезен, или распространить ложную информацию.
- В сцену интриги сложно ввести новый материальный актив, но его с лёгкостью можно передавать от одного персонажа к другому; получить актив от другой группировки, участвующей в конфликте, использовать его в своих интересах бывает весьма полезно, но для этого, вероятно, придётся чем-то пожертвовать.
- Нематериальные активы – это, как правило, слухи и дезинформация, в том числе ложь относительно того, какими средствами владеет персонаж и насколько он информирован. Их легко вводить в игру, но также просто и устранить. Полагаться в ходе интриги исключительно на обман довольно рискованно: это портит репутацию персонажа, которого все будут считать мошенником и лжецом.

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Препятствия в сцене интриги чаще всего представляют собой некие социальные и политические факторы, а не физические объекты. К тайным или изолированным от общества группировкам труднее войти в доверие, даже если у вас есть с ними какая-то связь.

Для преодоления подобных препятствий нужно найти причину (возможно, мнимую), по которой группировка, недолюбливающая чужаков, или влиятельный человек согласится пойти на контакт. Вам нужно доказательство того, что вы достойны или по меньшей мере полезны – к примеру, рекомендательное письмо.

Как правило, для преодоления препятствий в ходе интриги используются навыки **Общения** и **Познания**, но испытание достоинства может потребовать демонстрации физических качеств или силы духа, для чего больше подойдёт **Бой**, **Физподготовка** или **Выдержка**.

ПОЛУЧЕНИЕ СВЕДЕНИЙ

Информация – ценный ресурс, который используется в качестве актива, так что в сцене интриги подобное действие будет предприниматься достаточно часто.

Большинство персонажей, присутствующих в сцене, скорее всего, будут скрывать свои цели и чувства, сохраняя маску безразличия, чтобы избежать манипуляций. Как уже сказано ранее, все персонажи придерживаются определённого отношения к персонажам игроков, и у каждого есть свои желания. Их поведение во многом зависит от этих двух факторов, но большинство старается не афишировать ни того, ни другого.

Учитывая сказанное, сбор информации о том, кто чего хочет и кто кого недолюбливает, может стать ключом к успешным переговорам. Без этого бывает сложно добиться собственных целей. Как правило, чтобы выудить нужные сведения из окружающих, достаточно наблюдения и расспросов. Кто-то из собеседников готов поделиться частью информации безвозмездно, но не хочет выкладывать всю подноготную, кто-то, наоборот, готов сообщить всё, что ему известно, но только за определённую плату. Часть сведений можно получить, просто наблюдая за происходящим вокруг. Среди прочих в искусстве наблюдения особенно хороши сёстры Бене Гессерит, способные замечать тонкие детали, которые ускользнули бы от других людей, и делать из них выводы.

Узнать, каково отношение одного персонажа к другому, достаточно потратить Импульс, чтобы *Получить информацию* (за один вопрос можно спросить ведущего об отношении одного персонажа к одному другому персонажу), а вот разобраться с желаниями собеседников будет несколько сложнее.

Чтобы узнать о чьём-то желании – **длительная задача**, условие которой равно рангу **Выдержки** цели. Каждая удачная проверка приближает вас к выполнению условия на количество очков, равное рангу **Познания** противника минус 2. Кроме того, вы можете продвинуться на 1 очко за каждые 2 очка Импульса.



ГЛАВА 7

АКТИВЫ

Изобретение силовых щитов и лучемётов, чьё взаимодействие, как оказалось, приводит к взрыву, несущему гибель и нападающим, и обороняющимся, определило современную структуру отраслей военной промышленности. Не будем останавливаться на атомном оружии и его особой роли. Верно, что любой из домов нашей Империи обладает достаточным арсеналом, чтобы уничтожить пятьдесят других таких же домов с их планетами, и это не может не вызывать беспокойство. Однако каждый из нас готов обрушить суровое возмездие на голову любого агрессора. Гильдия и Ландсраад – вот та сила, которая держит атомное оружие под контролем. Меня же заботит развитие человека как самостоятельного вида оружия. Здесь мы имеем в настоящее время неограниченное поле деятельности, интересовавшее до сих пор лишь немногих.

Пол Муад'Диб. Из лекций в Военном колледже,
«Хроники Стилгара»

ИНСТРУМЕНТЫ И РЕСУРСЫ



Как уже было сказано в «Главе 6. Конфликт», персонажам необходимы активы, чтобы воздействовать на противников и преодолевать препятствия в сложных ситуациях. Активы разительно отличаются друг от друга по форме и сути: это может быть мелкий предмет личного пользования, например, нож, поясной щит, портативный ядоискатель или знаки отличия; это может быть средство передвижения, такое как мобиль или орнитоптер; однако с тем же успехом активом может стать рота солдат, штат прислуги или агент вроде шпиона или информатора, а также месторождение полезных ископаемых или груз ценных товаров. Помимо материальных объектов в число активов входят и такие неосязаемые приобретения, как информация о врагах или слухи, которые их дискредитируют.

Актив – это не более чем инструмент в руках персонажа, и с ним нужно уметь обращаться. Впрочем, одного умения недостаточно. Важно не только то, насколько персонаж искусен в применении своих активов, но и то, понимает ли он, чего хочет добиться.

ХАРАКТЕРИСТИКИ АКТИВА

У активов при всём их разнообразии есть несколько общих элементов, которые позволяют, не вдаваясь в подробности, понять, для чего эти активы нужны и насколько эффективны.

По сути, актив мало чем отличается от доминанты (см. стр. 143-144 и стр. 164) с тем же названием. Однако у активов, помимо названия, есть и другие элементы, необходимые для того, чтобы лучше ориентироваться в их многообразии. Эти элементы показывают различия между инструментами, материалами и иными полезными для персонажа приобретениями, а также контекст их применения.

Активы, как и доминанты, используются в ходе конфликта, чтобы победить противника или преодолеть препятствия (см. «Глава 6. Конфликт»). У активов есть три основных способа применения:

- сделать действие возможным (чтобы вскрыть замок, нужна отмычка);
- упростить задачу (вооружённому человеку одолеть врага проще, чем безоружному);
- усложнить задачу противнику (противнику сложнее ранить того, кто парирует удары клинком или использует щит).

Активы делятся на материальные и нематериальные. **Материальные** активы – это объекты физического мира: оружие и мелкие безделушки, мобили и орнитоптеры, отряды наёмников, агенты, секретари и многое другое. **Нематериальные** активы – это неосязаемые блага: связи, знакомства, долги, возможность позвать на помощь своих друзей и другие полезные приобретения, не имеющие физической формы.

Кроме того, некоторые активы сложно получить в своё владение: их необходимо купить самостоятельно или получить от своего дома или личного покровителя. Сюда относится всё дорогое высокотехнологичное оборудование, такое как силовой щит или орнитоптер. Если игрок по ходу приключения пытается ввести в игру подобный актив без достаточно убедительного объяснения того, как персонаж им завладел, ведущий может этого не позволить. Есть, впрочем, множество **обыденных** вещей, которые можно найти где угодно, – такие активы легко вводятся в игру за счёт Импульса или Угрозы.

При создании персонажа в начале игры или при его развитии между приключениями игроки, выбравшие обыденный актив, могут добавить ему какое-то ключевое слово, расширяющее возможности его применения, например:

- актив легко спрятать;
- актив украшает символ, свидетельствующий о том, что у его владельца могущественные покровители;
- у актива есть потайной отсек, в который можно что-то спрятать;
- актив можно использовать не по прямому назначению (фрименский крис-нож, к примеру, – это не только оружие, но и священный символ).

НАЗВАНИЕ

Название актива отражает его суть. По названию уже можно судить о том, в каких ситуациях этот актив может быть полезен (кинжал, очевидно, пригодится в бою), однако тут могут быть нюансы.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова – это дополнительные подсказки, касающиеся базовых характеристик актива и того, в каких ситуациях его можно использовать. У актива, как правило, выделяется два или три наиболее важных параметра, на основе которых присваиваются соответствующие ключевые слова. Сами по себе они не используются в механике игры – нет таких правил, которые ссылались бы на ключевые слова, – однако они помогают определить, в каких условиях тот или иной актив наиболее эффективен. Если игрок знает, что его оружие *дальнобойное*, он будет рассчитывать на него в перестрелке (и понимать при этом, что его оружие станет бесполезным, если противник включит силовой щит).

АКТИВЫ ПРИ СОЗДАНИИ И РАЗВИТИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Помимо того, как использовать активы, важно также знать, кто из персонажей в игре владеет активами и в каком количестве.

- Главные герои начинают игру с тремя активами (см. стр. 122).
- У каждого важного помощника есть один актив. Игроки выбирают их в тот момент, когда помощник впервые появляется в игре.

- У незначительных помощников нет активов, кроме тех случаев, когда актив необходим для выполнения их задачи (по усмотрению ведущего).
- Ведущий самостоятельно решает, какие активы есть у его персонажей, учитывая их положение в обществе, богатство и другие обстоятельства.

В ходе приключения все персонажи могут получать новые активы вдобавок к тем, с которыми они вступили в игру.

Активы и доминанты

Все персонажи могут вводить в игру новые активы тем же способом, каким в игру вводят доминанты. По сути своей актив – та же доминанта, только немного более сложная по своей структуре.

Как отмечено в «Главе 5. Правила», персонаж может ввести в игру доминанту, потратив 2 очка Импульса (зачастую после успешной проверки, но ведущий может и отменить это требование) или пройдя проверку навыка со сложностью, заданной ведущим (как правило, сложность 2). Теми же способами можно ввести в игру актив, но его природа будет зависеть от характера проверки, которую проходил персонаж.

Нематериальные активы можно вводить в игру практически в любой ситуации, поскольку у них нет физической формы и они представляют собой такие абстрактные преимущества, как выгодное позиционирование, осведомлённость, полезные знакомства, чьи-то обязательства, услуги и т. п. Природа нематериального актива зависит от обстоятельств и от предпринимаемых персонажем действий: чтобы ввести в игру актив «выгодная позиция», нужно сперва переместиться, а чтобы появился актив «услуга», нужно убедить кого-то оказать персонажу услугу.

Недостатком нематериальных активов, впрочем, является то, что их так же легко потерять, как и обрести: противник может достаточно легко отобрать такой актив или сделать его бесполезным именно потому, что у актива нет физического воплощения. Информация может устареть, позиция может быть утрачена, знакомые могут отвернуться, должники – отказаться платить по своим долгам в самый неподходящий момент и т. д. Всё перечисленное возможно только в том случае, если против главного героя активно действует кто-то из персонажей ведущего или же ведущий решил воспользоваться Угрозой (и даже тогда утрату актива нужно обосновать), но риск тем не менее существует.

С **материальными активами** ситуация несколько сложнее, поскольку у них есть физическое воплощение. Это реально существующие объекты, которые можно пощупать, – такие как пряность. Ввести в игру материальный актив можно только в том случае, если…

- …у персонажа в рамках сцены есть доступ к объектам такого рода. Быть может, он купил этот актив или получил благодаря богатству, положению или возможностям своего дома. Некоторые активы достаточно просто найти, подобрать или украсть.
- …персонаж мог спрятать этот актив. Он получил его ещё до начала сцены, окружающие просто не знали о его существовании. Объект можно прятать как на теле персонажа (потайной нож), так и в окружающей обстановке, если персонаж уже бывал в том месте, где разворачивается сцена, или у него было время на подготовку (отряд наёмников в камуфляже).

Какой бы актив вы ни решили ввести в игру, ключевые слова для него выбирает ведущий (вы можете предложить свои варианты, но последнее слово не за вами; вы определяете суть актива, а ведущий – его детали). Качество нового актива – 0. При введении в игру актива его Качество можно повысить до 1, если потратить 2 очка Импульса: это означает, что ваш актив по Качеству выше среднего.

В конце сцены все активы, которые более не актуальны, выходят из игры (например, нематериальные активы, основанные на наблюдениях за местностью, которая изменилась, или выгодная позиция на поле боя, с которого персонажи уже ушли). Актуальные активы остаются у персонажей до конца приключения.

Решимость и активы

Один из способов введения в игру доминанты – это трата **Решимости**. Активы можно вводить тем же способом, но стоит иметь в виду следующие нюансы:

- Качество актива, введённого за счёт Решимости, равно 1. Потратив 2 очка Импульса, Качество можно повысить до 2.
- Ваш персонаж до начала сцены уже обладал материальным активом, просто до текущего момента где-то его прятал. Вы должны вкратце объяснить получение этого актива.
- Активы, введённые в игру за счёт Решимости, остаются в игре до конца игровой встречи.

Иными словами, активы, на которые была потрачена Решимость, важнее и эффективнее всех остальных. Их созданию стоит уделить чуть больше внимания, чем обычно. Поскольку вам надо рассказать, как ваш персонаж получил этот актив, то для вас это хорошая возможность добавить новых деталей к биографии или образу персонажа, особенно если эти детали имеют непосредственное отношение к убеждению, которое позволило воспользоваться Решимостью.



КАЧЕСТВО

Одинаковые активы могут отличаться друг от друга по Качеству. Стандартное Качество любого актива, независимо от того, насколько он редкий и ценный, – 0. Обычный орнитоптер ничем не лучше обычного ножа. У каждого из этих активов своя область применения, и сравнивать их бессмысленно. Однако ножи бывают разные: тот, у которого Качество выше, будет острее, прочнее или лучше сбалансирован, чем другие ножи. Точно так же и орнитоптер: чем выше его Качество, тем он быстрее, манёвреннее и прочнее стандартного орнитоптера. Чем выше Качество, тем лучше актив по сравнению с другими такими же.

КАЧЕСТВО	ОПИСАНИЕ
0	Обычный, среднестатистический или обладающий базовым набором функций
1	Качество и эффективность выше среднего; есть какие-то особенности
2	Очень мощный или эффективный
3	Невероятно добротный или эффективный
4	Впечатляюще эффективный, обладающий разрушительной мощью

Качество присуще не только оружию и другим предметам. Документы, к примеру, тоже могут быть высокого Качества – это означает, что набор документов более полный или содержание сильнее компрометирует потенциальную цель шантажа. Солдаты, слуги или бандиты, которыми командует персонаж, могут быть лучше экипированы или обладать более высокими боевыми навыками. Обязательства могут быть более чётко сформулированы, чтобы от них было сложнее уклониться. Качество есть у всех активов – материальных, нематериальных или обыденных. Если Качество не указано, значит оно равно 0.

Качество актива определяет, насколько этот актив эффективен в конфликте. В разных типах конфликта Качество может использоваться по-разному. Как правило, при выполнении длительных задач Качество использованного актива влияет на то, насколько персонаж приближается к выполнению условия с каждой успешной проверкой.

В любой ситуации, когда вы успешно проходите проверку навыка с использованием какого-то актива и в правилах нет указания на то, как на эту проверку влияет Качество актива, ведущий может дать вам бонусные очки Импульса в количестве, равном Качеству используемого актива. Решение об этом принимает ведущий, исходя из собственных соображений о целесообразности подобного преимущества.

По мере развития персонажа Качество его активов можно повышать. Персонаж может улучшить свою экипировку и лучше вооружить тех, кто ему служит. Материальные активы можно усовершенствовать при помощи высоких технологий, добавив потайной инъектор с ядом или просто заточив. В конце концов, актив можно просто заменить на усовершенствованную модель. Нематериальные активы улучшаются с ростом репутации персонажа по мере того, как он более детально изучает врага и т. п., а подчинённые со временем набираются опыта и, возможно, учатся чему-то новому.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Активы персонажа (по крайней мере, самые важные и эффективные) остаются с ним на протяжении всей игры и могут даже со временем улучшаться. Это подразумевает, что персонаж тратит время и силы на то, чтобы совершенствовать свои инструменты, обучать персонал и наращивать ресурсы. Однако содержать таким образом можно всего несколько активов, поскольку поддержание их в рабочем состоянии и работа над улучшениями занимает огромное количество времени.

У вашего персонажа может быть не более пяти постоянных активов, хотя это количество можно увеличить, если приобрести соответствующий талант.

По завершении приключения в ходе развития персонажа вы можете предпринять любые из следующих действий, касающихся активов:

- сделать постоянными любые активы, введённые в игру во время приключения, если их количество ещё не достигло максимума;
- отказаться от некоторых активов, если их количество достигло максимума, чтобы заменить их новыми, введёнными в игру во время приключения;
- выбрать один из активов и повысить его Качество на 1, потратив на это количество очков Развития, равное новому Качеству актива, умноженному на 2 (т. е. при повышении Качества с 2 до 3 надо потратить 6 очков Развития). При изменении Качества можно также изменить название и/или ключевые слова, связанные с активом, чтобы отразить произошедшее усовершенствование.



Список активов

Ниже приведён список активов, в который включены наиболее распространённые предметы и самые полезные преимущества, встречающиеся в Империи. Он составлен для того, чтобы облегчить введение в игру новых активов и помочь сориентироваться во всём многообразии объектов и явлений, которые могут ими стать. Список разделён на несколько частей, которые примерно соответствуют описанным выше типам конфликта, чтобы дать представление о том, в какой ситуации каждый конкретный актив будет наиболее полезен. Однако любой из активов можно использовать в любой ситуации, если его применение чем-то оправдано. Как получить наибольшую выгоду от того, что оказалось во владении персонажа, должен решать каждый игрок самостоятельно.

- Личные активы – это предметы, которые персонаж может носить на себе. Они наиболее полезны в игре за исполнителей. Оружие из этой категории применяется в дуэлях и сражениях.
- Военные активы – это крупные объекты, которые невозможно перемещать в одиночку, такие как тяжёлая артиллерия, а также транспорт и воинские части. Появление подобных активов на поле боя превращает сражение в войну.
- Шпионские активы – это объекты и преимущества, полезные для убийств, скрытного передвижения и сбора информации. По масштабу и характеру эти активы могут быть разными: от личных вещей до шпионов, агентов или даже лицеделов. Они могут быть материальными или нематериальными. Шпионские активы одинаково хорошо подходят и при игре за исполнителей, и при игре за кукловодов.
- Политические активы – это объекты и преимущества, которые используются в интригах. Чаще всего они нематериальны: это услуги, обязательства и репутация. Однако информаторы и слуги тоже входят в эту категорию.

ЛИЧНЫЕ АКТИВЫ

ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО БОЯ

ЛУЧЕМЁТ

Это самое распространённое личное оружие дальнего боя в Империи. В его основе лежит лазер непрерывного излучения, который устанавливается как в пистолеты, так и в винтовки, что увеличивает дальность попадания. Оружие выстреливает тонким лучом, который можно расширить, что снизит мощность, но увеличит область поражения.

В лучемётах используются энергетические батареи, позволяющие сделать 30 выстрелов до их полной разрядки. Количество выстрелов зависит от ширины луча, поскольку для увеличения области поражения необходима дополнительная энергия. В обитаемом космосе существует множество различных лучемётов, чьи особенности зависят от культуры и традиций их создателей. Однако лучемёты дороги в эксплуатации и не всегда надёжны, к тому же их использование вблизи силовых щитов опасно, поэтому их редко используют в крупных сражениях.

Применение актива: лучемёты используются в бою, с их помощью можно уничтожать препятствия.

Ключевые слова: лазерное, оружие дальнего боя.

МАУЛА-ПИСТОЛЕТ

Маула-пистолет – это оружие убийцы. Благодаря пружинному механизму оно способно стрелять отравленными иглами (или другими некрупными снарядами) с довольно большой точностью на расстояние до 40 метров.

Маула-пистолеты вошли в употребление с установлением социальной системы фафрелах. Самым близким аналогом этого оружия являются низкоскоростные парализаторы. Игольный пистолет – также одна из вариаций маула-пистолета.

Применение актива: маула-пистолеты бесшумны при выстреле, поэтому их часто выбирают убийцы.

Ключевые слова: оружие дальнего боя, потайное, тихое.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

КИНЖАЛ

Это большие ножи с изогнутым лезвием от 18 до 22 сантиметров в длину. Любой аристократ умеет обращаться с таким оружием, и традиция боя на кинжалах зародилась ещё в начале эпохи фафрелах. Из всех клинков они лучше всего приспособлены для медленных ударов, способных пройти сквозь силовой щит, что сделало кинжалы самым распространённым оружием в Империи.

Применение актива: в бою им можно пробить силовой щит, а в мирное время – демонстрировать искусство обращения с клинком. Многие благородные дома украшают рукоятки кинжалов своей эмблемой.

Ключевые слова: длинное, оружие ближнего боя, традиционное.

КЛИНОК

Клинки всевозможных форм и размеров были распространены ещё на Старой Земле и с тех пор не утратили своей актуальности. Изобретение персонального силового щита вернуло их на пьедестал. Среди клинков можно выделить ножи, мечи и рапиры, но существует множество других разновидностей, отличающихся по своей функции или принадлежности к той или иной культуре.

С древних времён клинки непрерывно совершенствовались: появлялись новые формы и материалы, интегрировались высокие технологии. Современные клинки чаще всего делают из пластали и дамастали.

Применение актива: при правильной скорости удара клинок может пройти через силовой щит, поэтому его используют в ближнем бою. Нередко встречаются церемониальные клинки, свидетельствующие о ранге и статусе. История знает случаи, когда враждующие стороны преподносили друг другу клинки в качестве дипломатического подарка.

Ключевые слова: оружие ближнего боя (клинки разных форм и размеров могут иметь дополнительные ключевые слова).

КРИС-НОЖ

Крис-нож – это священный клинок фрименов, сделанный из зуба мёртвого песчаного червя. В среднем этот молочно-белый изогнутый обоюдоострый клинок с ребристой рукоятью имеет длину около 20 сантиметров. Иногда кончик лезвия покрывают смертельным быстродействующим ядом.

Один из обычаев, связанных с крис-ножом, гласит, что, обнажив, его нельзя класть обратно в ножны, пока он не вкусит крови. Кроме того, чужаки не должны видеть клинка, а если это случится, чужака следует умертвить, или придётся подвергнуть клинок долгому очистительному ритуалу.

Крис-нож может быть двух видов: фиксированный и нефиксированный. Нефиксированный крис-нож должен постоянно находиться в биоэлектрическом поле человека, чтобы предотвратить распад клинка. Фиксированный крис-нож для хранения подвергается особой обработке.

Применение актива: для чужака на Арракисе крис-нож – это символ того, что он друг фрименов. Кроме того, крис-нож, как и другие клинки, прекрасно подходит для ближнего боя с противником, защищённым силовым щитом.

Ключевые слова: оружие ближнего боя, священное.

Качество: даже у самого простого крис-ножа Качество 1, а если смазать его ядом, Качество может увеличиться.

ПУЛЬСИРУЮЩИЙ МЕЧ

Пульсирующий меч появился благодаря союзу средневекового оружейного мастерства и технологического прогресса. Сила удара таким клинком увеличивается за счёт вибрации лезвия. Однако на Арракисе эти мечи довольно редки, поскольку пульсация привлекает червей.

Применение актива: вибрация клинка способна нарушить целостность гелевых микросхем мыслящих машин.

Ключевые слова: вибрирующее, оружие ближнего боя, сокрушающее.

«ШИЛО»

Это крошечное, искусно сработанное оружие используется для самообороны. Убийцы также нередко пользуются им в своём ремесле. У «шила» нет режущей кромки, зато оно отлично приспособлено для протыкающих ударов. Известно, что некоторые карманники используют «шило» в своих преступлениях.

Применение актива: «шило» легко можно спрятать в рукаве и так же легко избавится от него, прежде чем вас поймают.

Ключевые слова: оружие ближнего боя, потайное, тихое.

ОДЕЖДА И БРОНЯ

ДЖУББА

Плащ джубба – прочный и многофункциональный предмет одежды, облегчающий выживание в суровом климате. Существуют разные вариации этого плаща, отличающиеся по стилю и функциям. Все они свободно скроены, их легко можно использовать в качестве палатки или гамака. Джубба может отражать или поглощать тепловое излучение в зависимости от того, какой стороной наружу носить плащ.

Применение актива: внешне джубба мало чем отличается от других плащей – разницу почувствует только тот, кто его носит. Хотя джубба – это отличное подспорье для путешественника по дикой местности, плащ иногда украшают замысловатыми узорами и носят в качестве знака статуса.

Ключевые слова: выживание, многофункциональное, модное.

ДИСТИКОМБ

Этот комбинезон, полностью закрывающий тело, необходим для выживания вне городских стен на Арракисе. Его основная функция – сохранять влагу человеческого тела, собирая и перерабатывая пот, мочу и другие телесные выделения. Дистикомб оборудован сложной системой фильтров, позволяющих очистить собранные жидкости от всех вредных примесей, а затем собрать полученную чистую воду в особых карманах, из которых её можно пить через трубку. Из деталей дистикомба можно выделить носовой фильтр (задерживает влагу, выдыхаемую через нос), лицевой клапан (закрывает лицо от песка), систему трубок, соединяющих водяные карманы и фильтры, и капюшон или капор, закрывающий голову.

Применение актива: правильно надетый и исправный дистикомб позволяет человеку неделями находиться в пустыне, практически не теряя влаги собственного тела. Каждый дистикомб – это сложная система трубок, фильтров и слоёв ткани. В среднем человек в дистикомбе теряет около 2,7 мл воды в день. Комбинезон Качества получше может снизить этот объём ещё больше.

Ключевые слова: Арракис, выживание, фримен.

НЕПОЛНЫЙ СИЛОВОЙ ЩИТ

Неполный силовой щит, или полущит, – это модель силового щита, которая закрывает только часть тела: как правило, либо правый или левый бок, либо торс. Чаще всего их используют в гладиаторских и тренировочных боях, в которых ради зрелищности или спортивного интереса используются приёмы, позволяющие поразить противника в незащищённую область.



Применение актива: такое же, как у обычного силового щита.

Ключевые слова: атомное, защитное, оборонительное.

Особое: персонажа, укрытого неполным щитом, сложнее ранить оружием дальнего боя, и нужно с особым тщанием подойти к тому, чтобы попасть в часть тела, не защищённую таким щитом. В обоих случаях сложность проверки повышается на 1. Если по щиту попадёт лазерный луч из лучемёта, произойдёт субатомный взрыв, эпицентром которого будет либо щит, либо лучемёт (определяется случайным образом). Применять подобные методы уничтожения на населении строго запрещено.

В отличие от большинства средств персональной защиты, закрывающих всё тело, неполный щит можно перемещать в любую личную зону носителя, чтобы получить наиболее подходящую защиту.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СИЛОВОЙ ЩИТ

Силовой щит, точнее, щит Хольцмана, назван в честь учёного, открывшего физическое явление, которое легло в основу изобретения. В действительности же эффект открыла Норма Ценва, незаслуженно забытая после того, как Тио Хольцман взял проект под свой контроль. Эффект Хольцмана позволяет создать защитное поле вокруг человека. Генераторы персонального силового щита очень быстро набрали популярность и стали использоваться повсеместно. Поле останавливает любые объекты, движущиеся с большой скоростью, но при этом способно пропускать те, что движутся медленно – иначе человек просто задохнулся бы без доступа к кислороду. Со временем появилось несколько разновидностей силового щита, закрывающего тело лишь частично: справа или слева, сверху или снизу. Однако модели, которые защищали бы только одну какую-то часть тела или конечность, пока что неизвестны.

Большинство домов достаточно богаты, чтобы экипировать членов аристократической семьи и их помощников персональными силовыми щитами. Они есть даже у некоторых торговцев. Щит Хольцмана стал одной из основных причин, по которым холодное оружие снова набрало популярность среди военных. Использование щитов на Арракисе довольно рискованно, поскольку вибрация генератора привлекает песчаных червей и приводит их в ярость.

Применение актива: используется для личной защиты; может заставить отступить противника, который вооружён лучемётом.

Ключевые слова: атомное, защитное, оборонительное.

Особое: атаки оружием дальнего боя бесполезны против человека, закрытого силовым щитом. Если по щиту попадёт лазерный луч из лучемёта, произойдёт субатомный взрыв, эпицентром которого будет либо щит, либо лучемёт (определяется случайным образом). Применять подобные методы уничтожения на населении строго запрещено.

СИЛОВОЙ ЩИТ

Силовой щит, или щит Хольцмана, назван в честь учёного, открывшего одноимённый эффект, позволяющий окружить силовым полем крупный объект, такой как крепость, а в некоторых случаях даже целую планету. Щит Хольцмана – это стандартный элемент защиты стратегически важных объектов, что делает применение лучемётов в бою смертельно опасным для всех участников конфликта (попадание лазерного луча в силовое поле вызывает взрыв непредсказуемой мощности). Силовой щит существенно усложняет любое проникновение на огороженную им территорию.

Применение актива: состоятельные люди могут позволить себе приобрести силовой щит – необходимо иметь это в виду, планируя стратегию нападения на благородный дом. На Арракисе щиты используют редко, поскольку генераторы вызывают вибрацию, привлекающую червей и приводящую их в бешенство.

Ключевые слова: атомное, непроницаемое, статично оборонительное.

Особое: ни один объект, летящий на высокой скорости, не может проникнуть сквозь силовое поле. А для сокрушения поля требуется колоссальный объем энергии. Лучемёты опасно применять вблизи как больших щитов, так и персональных. Более подробно об эффекте соприкосновения лазерного луча и силового поля см. на стр. 23.

СРЕДСТВА СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

АВАРИЙНЫЙ ПЕРЕДАТЧИК

Аварийный передатчик – это небольшое, размером с монету, устройство с ограниченным радиусом передачи сигнала. Его используют для быстрого оповещения союзников о том, что владельцу передатчика срочно нужна помощь. Чаще всего подобные устройства носят аристократы и высокопоставленные чиновники, когда им приходится действовать в опасных условиях. Некоторые особо мнительные индивидуумы не расстаются с аварийными передатчиками никогда, а их личная охрана всегда готова моментально отреагировать на вызов.

Сигнал с передатчика поступает на ретрансляционную станцию или напрямую на коммуникатор союзника или охранника. Радиус действия аварийного передатчика зависит от мощности ретрансляционной станции.

Применение актива: это полезный инструмент, позволяющий вызвать подкрепление или предупредить союзников об опасности. Небольшие группы зачастую берут с собой сразу несколько передатчиков и приёмников, чтобы минимизировать вероятность того, что кто-то останется вне радиуса действия.

Ключевые слова: крошечное, потайное, средство связи.

Особое: наличие аварийного передатчика может стать оправданием для введения в игру актива «подкрепление».

ГЛУШИТЕЛЬ, ИКСИАНСКИЙ

Иксианцы не любят лишних ушей и потому разработали устройство, способное заглушать все звуки. Глушитель – это небольшой прибор, действие которого распространяется в пределах купола приблизительно 10 метров в диаметре, однако возможны и более мощные модели, перекрывающие большую территорию и позволяющие лучше противодействовать контрмерам.

Применение актива: глушитель позволяет вести конфиденциальные переговоры, снижая риск утечки информации (его можно использовать в качестве защитного актива против прослушивающих устройств и шпионов-слухачей). С помощью глушителя можно также навредить противнику, если использовать его в тот момент, когда противник пытается обменяться информацией с кем-то на расстоянии.

Ключевые слова: защита информации, контршпионаж, технологичное.

КНИГОФИЛЬМ

Книгофильм – это мнемоимпульсная запись на шиге (сверхпрочной металлической лозе), используемая, как правило, для обучения. Содержание книгофильмов чрезвычайно разнообразно. Лоза, необходимая для их производства, произрастает только на двух планетах: Салуса Секундус и III Дельта Кайсинг.

Применение актива: аристократы, а также другие состоятельные и влиятельные люди используют книгофильмы для обучения молодёжи.

Ключевые слова: мнемоническое, обучение, шига.

КОММУНИНЕТ

Приёмопередатчик универсальной коммуникационной сети, позволяющий общаться в пределах планеты.

Применение актива: коммунинет необходим для передачи информации на большие расстояния. Сеть можно взломать для прослушивания чужих разговоров и использовать в качестве оружия против других домов.

Ключевые слова: глобальное, информация, средство связи.

МЕМОКОРДЕР

Технологические гении Икса изобрели это устройство для хранения письменной информации. Его рабочая поверхность представляет собой крошечный чёрный квадрат, на котором при помощи иглы записывается сообщение, причём каждое последующее слово пишется поверх предыдущего, а устройство поглощает слово за словом. Читающий получает сохранённую информацию напрямую через свою нервную систему: слова в записанном порядке возникают у него перед глазами.

Применение актива: чтобы взломать подобное устройство, нужно владеть самыми передовыми технологиями.

Ключевые слова: внедрение, секретное, технологичное.

РИДУЛИАНСКИЙ КРИСТАЛЛ

С открытием свойств ридулианских кристаллов началась новая глава в истории книгопечатания. Страницы, сделанные из этого материала, имеют толщину всего в несколько молекул, и перелистывать их можно только при помощи специального электростатического замка-листателя, вмонтированного в корешок.

Толщина книги, насчитывающей несколько тысяч кристаллических страниц, составляет примерно 1 сантиметр.

Применение актива: позволяет донести до читателя большие объёмы информации, не занимая при этом много места. Легко транспортировать и так же легко уничтожить данные, если возникнет такая необходимость.

Ключевые слова: знания, кристаллическое, навыки.

Качество: зависит от содержимого книги, в т. ч. от актуальности информации и способа её подачи.

ИНСТРУМЕНТЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

БАРАДАЙ-ПИСТОЛЕТ

Барадай-пистолет, или краскомёт, используется фрименами Арракиса для коммуникации. Устройство распыляет сухой красящий порошок (как правило, оранжевый), заряженный статическим электричеством, на площадь примерно 20 метров в диаметре. Заряд позволяет краске держаться на песке или иной поверхности в течение нескольких часов. Метки используют в различных целях – в качестве сигналов торговцам, собирателям пряности, а также при поимке червей.

Применение актива: барадай-пистолет можно использовать в качестве потайного оружия, позволяющего передавать сообщения или отвлекать внимание противника.

Ключевые слова: Арракис, сигнальное, фримен.

ВЕРЁВКА ИЗ КРИМСКЕЛЛОВОГО ВОЛОКНА

Кримскелловое волокно производится из ветвей лозы хуфуф, произрастающей на Эказе. Оно обладает свойством стягиваться при малейших попытках его растянуть, сжимая жертву, словно клешни. Связанный такой верёвкой человек вынужден оставаться неподвижным – в противном случае он затянет все узлы ещё крепче.

Применение актива: кримскелловую верёвку можно использовать для обездвиживания пленников. Кроме того, ей можно зафиксировать дверь так, чтобы её нельзя было открыть.

Ключевые слова: захват, пленники, практичное.

ВЛАГОСБОРНИК

Небольшое яйцевидной формы устройство, которое повсеместно используется на Арракисе для сбора утренней росы.

Применение актива: используется для поддержания жизни на планете.

Ключевые слова: Арракис, водное, выживание.

ДАКТИ-ЗАМОК

Дакти-замки используют для запирания объектов самого разного размера: от небольших шкатулок до дверей хранилища. Каждый замок индивидуален и настроен на форму ладони и папиллярные линии владельца, а в некоторых случаях даже на его генотип (как, например, у Бене Гессерит). Никто, кроме владельца, не сможет открыть такой замок, однако его можно взломать (чем выше Качество дакти-замка, тем это сложнее).

Применение актива: это универсальный инструмент, который поможет и защитить территорию от проникновения, и сбежать от преследователей, заперев перед ними дверь.

Ключевые слова: безопасность, зашифрованное, инструмен



ДИСТИТЕНТ

Герметичная палатка, функционирующая по тем же принципам, что и дистикомб. Она позволяет сохранять влагу внутри, а также собирать конденсат для дальнейшего использования в качестве питьевой воды. Диститент после установки зачастую засыпают слоем песка. Для обеспечения доступа кислорода в палатку используются шноркели – специальные встроенные трубки.

Применение актива: диститент необходим для путешествий по Арракису; фримены часто их используют.

Ключевые слова: выживание, герметичное, фримен.

ЗОНД, ИКСИАНСКИЙ

Это устройство, созданное учёными с Икса, позволяет сканировать электрохимические импульсы в мозгу человека – живого или мёртвого – и создать копию его личности, чувственного опыта и памяти для последующего анализа. Сам по себе зонд представляет собой устройство средних размеров, снабжённое электродами, которые нужно закрепить на голове у человека. Для корректной работы зонда необходим оператор.

Собранная зондом информация компилируется в цифровую копию сознания человека, которая реагирует на воздействия так же, как оригинал, и способна отвечать на вопросы. Подобные симулякры, как правило, дезориентированы и в случае насильственного копирования сознания могут быть несговорчивыми и даже агрессивными. Ходят слухи, что тлейлаксу используют иксианские зонды при создании гхол, копируя в них сознание живых людей, чей мозг был предварительно отсканирован.

Нужно отметить, что цифровая копия человека как таковая не является мыслящей машиной. Это не более чем интерактивная база данных. Симулякр ограничен в своих возможностях – он не может мыслить самостоятельно или обучаться, у него нет возможности, подобно людям, строить новые нейронные пути, он неспособен к когнитивному развитию. Тем не менее многие в Империи считают, что эта разница несущественна, и те, кто использует иксианские зонды, слишком близко подходят к границе дозволенного эдиктами джихада. Это, а также огромный потенциал применения устройства в шпионаже, привело к повсеместному осуждению его использования на большинстве цивилизованных планет Империи. Даже самые аморальные среди мастеров шпионажа считают создание симулякров отвратительным и редко прибегают к подобным методам.

Самый эффективный способ предотвратить возможность копирования собственного сознания – принять специальное вещество, шер. Оно не позволяет зонду корректно сканировать информацию и делает результат сканирования нечитаемым. После смерти это вещество вызывает быстрый распад нейронных связей в мозгу, что также защищает от применения иксианского зонда в дальнейшем. У шера нет никаких других полезных свойств. Побочные эффекты делают его использование непопулярной мерой предосторожности, несмотря на эффективность.

Т-зонд, более позднее изобретение, игнорирует помехи, создаваемые шером, но при этом причиняет ужасную боль субъекту, что в некоторых случаях может привести к смерти.

Применение актива: иксианский зонд позволяет скопировать сознание живого или недавно умершего человека и создать его цифровую копию, с которой можно общаться.

Ключевые слова: иксианское, знания, секретная информация, технологичное.

КРЮКИ ПОДАТЕЛЯ

С помощью этих тонких загнутых железных стержней можно раздвинуть кольцевые сегменты песчаного червя, обнажив чувствительную кожу, обычно скрытую под бронированной чешуёй. Песок, попадая между сегментами, раздражает червя, и тот стремится перевернуться так, чтобы открытый участок оказался как можно выше, и не закапывается в землю, пока не избавится от раздражителя. Это позволяет оседлать червя и направить его в нужную наезднику сторону.

Применение актива: крюки Подателя необходимы, чтобы путешествовать по Арракису верхом на черве, преодолевая огромные расстояния в короткий срок. Червя также можно направить в сторону базы противника.

Ключевые слова: песчаный червь, транспорт, фримен.

МАНОК

Это простое устройство используется на Арракисе для привлечения песчаных червей. Оно представляет собой заводную пружинную трещотку, закреплённую на коротком шесте, чьи ритмичные удары о землю привлекают Подателя. Существуют манки замедленного действия – к ним прикреплена свеча, которая горит в течение часа, прежде чем запустить устройство. Срок можно продлить, использовав более длинную свечу, но каждые дополнительные пятнадцать

минут будет увеличиваться шанс того, что свеча погаснет преждевременно.

Применение актива: манок используют для приманивания или отвлечения внимания песчаных червей; с его помощью можно нанести огромный урон позициям противника, если приманить туда песчаного червя.

Ключевые слова: Арракис, песчаный червь.

ПАРАКОМПАС

Паракомпас использует магнитные аномалии планеты, измеряя отклонения от нормы, чтобы определить направление. С виду это небольшой круглый предмет размером с ладонь.

Применение актива: паракомпас необходим, чтобы определять направление и не заблудиться в дикой местности.

Ключевые слова: выживание, навигационное.

ПЛАВАЮЩАЯ ЛАМПА

Это небольшой осветительный прибор, который использует эффект Хольцмана, чтобы парить в воздухе. Цвет лампы зависит от того, в какой период она была сделана. Энергию обеспечивает органическая батарея. Лампа легко включается и выключается одним прикосновением.

Применение актива: плавающую лампу можно использовать как по прямому назначению – для освещения, так и в иных целях – чтобы отвлечь внимание или, к примеру, незаметно переместить взрывное устройство поближе к врагу.

Ключевые слова: парящее, светящееся.

САФО

Сок, добываемый из корней растения, произрастающего на планете Эказ. Из него делают высококалорийный стимулирующий напиток, усиливающий умственные способности.

Применение актива: сок сафо вызывает зависимость; его употребление трудно скрыть из-за характерных тёмно-красных пятен на губах и слизистой оболочке рта. Многие ментаты используют его для усиления своих способностей.

Ключевые слова: зависимость, ментат, стимулирующее.

СИБУС

Это пластичная бесформенная чёрная маска-капюшон, созданная иксианскими инженерами. Она полностью скрывает черты лица того, кто её надел, меняя их на другие, совершенно обыденные. На первый взгляд человек, облачённый в сибус, не вызывает никаких подозрений, однако лицо кажется иным при каждой новой встрече. Сибус не излучает энергии и не регистрируется на соответствующих сканерах.

Применение актива: сибус позволяет оставаться незамеченным и сливаться с толпой.

Ключевые слова: внедрение, маскировочное, технологичное.

СУСПЕНЗОРНОЕ ПОЛЕ, ПЕРСОНАЛЬНОЕ

Суспенсорное поле часто монтируется на портупеи, кресла и другие переносные предметы. Эти устройства используют генератор поля Хольцмана, переключённый на вторую, низкоэнергетическую, фазу, позволяющую свести к нулю воздействие гравитации на объект. Высота подъёма и потребляемая энергия зависит от веса объекта. Персональные суспенсорные поля не могут обеспечить полёт или остановить падение с большой высоты, поскольку им не хватит энергии. Подобное использование суспенсорного поля впервые предложила Норма Ценва, создавшая первые плавающие лампы в тот период, когда она работала под началом Тио Хольцмана.

Применение актива: персональное суспензорное поле можно использовать для передвижения, а также перемещения тяжёлых объектов, в частности крупных артиллерийских орудий.

Ключевые слова: антигравитационное, мобильное, Хольцман.

ФРИМПАКЕТ

Базовый набор инструментов и приспособлений для выживания в пустыне, известный каждому фримену. Позволяет прожить на Арракисе около месяца. Включает в себя инструкцию, паракомпас, диститент, ремкомплект для дистикомба, пару крюков Подателя и манок.

Применение актива: основное назначение фримпакета – дать человеку возможность какое-то время продержаться в пустыне. Порванный дистикомб с его помощью можно восстановить лишь временно – заплатки продержатся около суток.

Ключевые слова: выживание, пустынное, фримен.

ЯДОИСКАТЕЛЬ

Яд с древнейших времён является излюбленным орудием убийства среди аристократов. Его сложно обнаружить,ещё сложнее понять, кто его применил, и уж тем более – доказать это. Наиболее распространены яды двух видов: чаумас (яд в пище) и чаумурки (яд в напитке). Многочисленные летальные случаи применения ядов привели к широкому распространению ядоискателей, которые заменили подданных-дегустаторов. Эти устройства сканируют еду прежде, чем кто-либо к ней прикоснётся. Два главных поставщика ядоискателей в Империи – это Икс и Ричез, однако иксианская пропаганда оказалась настолько успешна, что большинство людей убеждено в превосходстве произведённых на Иксе приборов.

Ядоискатели бывают портативными и стационарными. Портативный ядоискатель представляет собой небольшое ручное устройство с выдвижной трубкой, которую нужно поднести к поверхности пищи или напитка. При нахождении яда раздаётся сигнал. Есть также модели, которые вместо сигнала лишь слегка вибрируют, что позволяет использовать их скрытно. Стационарные модели ядоискателей, как правило, монтируют в потолок над столовой, и они всегда находятся во включённом состоянии. При обнаружении яда они начинают издавать пронзительный звук, частота которого повышается с каждой минутой.

Применение актива: ядоискатели хороши в качестве средства защиты; с их помощью можно уменьшить вероятность покушения на важную персону.

Ключевые слова: безопасность, обнаруживающее, технологичное.

Качество: чтобы избежать лишних сложностей, ведущий может принять за правило, что ядоискатель гарантированно обнаруживает любой яд, Качество которого меньше или равно Качеству ядоискателя.



АТОМНОЕ ОРУЖИЕ И ВЕЛИКАЯ КОНВЕНЦИЯ

Великая конвенция – это свод правил ведения войны, который многие тысячи лет назад утвердили Император и Ландсраад. Каждый дом должен следовать этому своду под угрозой уничтожения. В первую очередь конвенция запрещает использование против людей атомного оружия, а также эффекта, возникающего при выстреле из лучемёта по силовому щиту (аналогичного атомному взрыву). Атомное оружие есть у каждого дома, однако никто им не пользуется.

ВОЕННЫЕ АКТИВЫ

Военные действия на Арракисе существенно отличаются от военных действий на любой другой планете Империи. В любом цивилизованном мире силовые щиты можно встретить на каждом углу – они относительно дёшевы и просты в производстве. За тысячелетия их использования люди практически отказались от использования оружия дальнего боя.

Военные подразделения аристократических домов Ландсраада применяют оружие дальнего боя исключительно против взбунтовавшихся простолюдинов, которые не могут позволить себе силовые щиты. Солдат без щита считается крайне неэффективным, поскольку его без труда уничтожит точно такой же солдат, но со щитом. Заградительный огонь, огневое прикрытие, перемещение перебежками, поддержка с воздуха, траншейный бой, бомбардировки и тому подобные тактики, основанные на применении оружия дальнего боя, практически вышли из употребления.

Военные конфликты между домами практически никогда не разворачиваются в космосе, поскольку Космическая гильдия строго запрещает применение оружия на борту хайлайнеров, опасаясь того, что их драгоценные звездолёты могут быть повреждены. Вместо этого вооружённые столкновения происходят на поверхности планеты. Массивные бронированные транспортники, оснащённые силовым щитом, перебрасывают крупные отряды пехотинцев, вооружённых холодным оружием и персональными щитами, на стратегически важные позиции, где те вступают в ближний бой с защитниками, оснащёнными аналогичным образом. Орнитоптеры, также под щитами, производят разведку местности и следят за перемещениями отрядов противника. Сами по себе стратегические позиции также защищены силовыми щитами, что делает неэффективными бомбардировки и артиллерийский обстрел.

На Арракисе, однако, дело обстоит иначе. Использование силовых щитов на планете-пустыне крайне затруднено. Во-первых, щиты любой мощности приводят в бешенство песчаных червей, которые тут же появляются, чтобы уничтожить источник своего раздражения. Во-вторых, погодные условия – вездесущая пыль, частые песчаные бури, постоянные статические помехи – делают силовые щиты крайне ненадёжными и усложняют их эксплуатацию. Военные формирования, прибывшие с других планет, как правило, очень долго адаптируются к местным условиям и осваивают тактики ведения боя в пустыне. Это, разумеется, не относится к местному населению – фримены прекрасно знают свою планету и давно разработали эффективные тактики и стратегии ведения асимметричной войны против постоянных войск противника.

ЩИТЫ И ФОРТИФИКАЦИИ

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ/КУПОЛЬНЫЙ СИЛОВОЙ ЩИТ

Это большой силовой щит, использующий в работе эффект Хольцмана. Такие щиты имеют стратегическое значение благодаря своим размерам, поскольку они могут защитить крупные объекты. Персональные силовые щиты не идут с ними ни в какое сравнение по мощности и эффективности: для того, чтобы купольный щит вышел из строя, необходима огромная энергия, которую может сгенерировать разве что падающая комета, метеорит или крупный звездолёт, терпящий крушение. Стратегическим щитом можно закрыть огромный форт или небольшой город, защитив его таким образом от всех видов высокоскоростных снарядов, будь то бомбардировка или обстрел из ручного оружия.

Применение актива: этим активом может обладать только дом, а контроль над таким щитом может изменить ход битвы. На большинстве планет Империи купольные щиты можно встретить повсеместно, однако на Арракисе они применяются исключительно в пределах Имперской котловины, поскольку туда не могут добраться песчаные черви. В любом другом месте вибрация генераторов неизбежно привлекла бы червей, атакующих любой источник раздражения.

Ключевые слова: атомное, непробиваемое, стратегическое.

КРЕПОСТЬ

Крепости и замки – то есть фортификационные сооружения, рассчитанные на отражение атак пехоты, вооружённой холодным оружием, – вновь обрели актуальность с изобретением силовых щитов, которые без труда защищают здания от ударов с воздуха. Крепости всех видов широко используются по всей Империи, в том числе на Арракисе. Здесь, впрочем, силовыми щитами их защищают только в пределах Имперской котловины. Сиетчи фрименов, расположенные в пустыне, тоже можно считать крепостями, поскольку они хорошо защищены от всех потенциальных атак.

Применение актива: это стратегический актив; от того, кто контролирует крепости, во многом зависит то, в чьих руках окажется вся планета и кто сможет заявить перед Ландсраадом и Императором, что является полноправным её владельцем. Основное назначение любой крепости – замедлить противника и облегчить его уничтожение, однако в мирное время они вполне могут обеспечить нормальную жизнь.

Ключевые слова: надёжное укрытие, оборонительное, стратегическое.

БУНКЕР

Бункеры, бронеколпаки, окопы и иные укрепления под силовым щитом или без него – это фортификации меньшего масштаба, чем крепости, также предназначенные для того, чтобы замедлить или остановить продвижение противника. Подобные укрепления можно построить за относительно короткий срок при наличии соответствующих инструментов. В стратегически важных точках, где по каким-то причинам

> ## ЗНАК ЧЕРВЯ!
>
> Военные действия на поверхности Арракиса сопряжены с огромной опасностью, не в последнюю очередь из-за того, что крупные сражения могут помешать поставкам пряности. Тяжёлый гусеничный транспорт и отдача от крупнокалиберной артиллерии создают толчки и вибрации, которые привлекают песчаных червей в радиусе многих километров. И это даже при отсутствии силовых щитов, которые приводят червей в ярость. Песчаный червь – одно из самых смертоносных существ на планете Арракис. Каким бы совершенным вооружением ни обладал тот или иной благородный дом, вряд ли у него в арсенале найдётся что-то, способное проглотить армию целиком.

невозможно построить крепость, порой сооружают постоянно действующие бункеры – например, у моста через реку, берега которой непригодны для крупного строительства. Бункеры также используют в качестве опорного пункта для специальных операций, например, при попытках проникнуть в защищённую силовым полем крепость из-под земли, сделав подкоп.

Применение актива: это тактический актив; сам по себе он не может защитить объект, но увеличивает сложность атаки по персонажам или отрядам, находящимся в одной с ним зоне. Бункеры используют для защиты небольших объектов, имеющих важное значение – например, единственного моста через реку на километры вокруг. Их можно возводить в ходе боевых действий для защиты завоёванных позиций.

Ключевые слова: надёжное укрытие, оборонительное, тактическое.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

НОВОБРАНЦЫ

Новобранцы – это самые низкоквалифицированные солдаты, которых только можно найти. У них практически нет ни опыта, ни какой-либо подготовки. Они оснащены лишь базовой экипировкой: силовых щитов им, как правило, не выдают. Вооружены они преимущественно низкокачественным оружием ближнего боя в сочетании с тем или иным дальнобойным оружием. Новобранцами можно также считать бунтующих крестьян, сбежавших рабов и призванных на службу арестантов, чья задача – связать противника боем, пока более опытные военные подразделения обходят его позиции с фланга.

Применение актива: используются для отвлечения или замедления врага; могут успешно атаковать вражеские позиции, если те защищены только гражданскими силами.

Ключевые слова (выберите три): без силового щита, оружие дальнего боя, плохая подготовка, пушечное мясо.

Качество: 0 (может быть выше, если отряд достаточно большой).

ПЕХОТА

Стандартная линейная пехота, используемая повсеместно: солдаты с силовыми щитами, вооружённые оружием ближнего боя и обученные эффективно сражаться большими формированиями в тысячу и больше человек. Они понимают основы тактики, умеют быстро организовать оборону, владеют искусством медленных ударов, умеют слаженно передвигаться по полю боя и способны при необходимости прижать противника или обойти его с фланга.

Применение актива: в качестве актива можно использовать как небольшой отряд, так и целую бригаду в несколько тысяч солдат.

Ключевые слова: оружие ближнего боя, силовой щит, формирование.

Качество: 1 (может быть выше, если отряд достаточно большой).

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Это любое военное подразделение, чья основная цель не в том, чтобы атаковать противника. Они не сражаются на передовой, вместо этого выполняя вспомогательные функции. Инженеры, сапёры, военная полиция и силы безопасности, технические специалисты, механики, водители, разведчики, отряды особого назначения и даже пилоты без своих орнитоптеров – всё это специализированные подразделения личного состава.

Применение актива: подразделение укомплектовано для того, чтобы эффективно выполнять возложенную на него задачу. Вводя подобный актив в игру, необходимо определить его основное назначение.

Ключевые слова: оборудование: _______ , силовой щит, специальность: ______ , хорошо вооружённое.

Качество: 2 (может быть выше, если отряд достаточно большой).

ЭЛИТНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

У всех великих домов Ландсраада есть элитные гвардии. Как правило, это небольшие отряды почётной стражи или личные телохранители главы дома и его семьи. Впрочем, некоторые милитаризированные дома содержат целые полки элитных гвардейцев. К ним, в частности, относятся императорские сардаукары, а также фрименские федайкины.

Применение актива: актив представляет собой элитный отряд гвардейцев, поклявшихся защищать своих сеньоров до самой смерти. Они прошли самую лучшую подготовку, у них самая лучшая экипировка, им доступно всё, что доступно другим солдатам его дома.

Ключевые слова: исключительная доблесть, оружие ближнего боя, силовой щит, формирование.

Качество: 3–4.

САРДАУКАРЫ

Элитная гвардия Падишаха-Императора, которая подчиняется только ему. Сардаукаров воспитывают и обучают в суровых условиях на планете Салуса Секундус, где больше половины молодых рекрутов не доживает до совершеннолетия и окончания тренировок. По своим боевым навыкам с сардаукарами могут сравниться только федайкины.

Ключевые слова: жестокое, исключительная доблесть, оружие ближнего боя, силовой щит, уникальные тренировки, устрашающее, формирование.

Качество: 4.

ФЕДАЙКИНЫ

Воины-смертники фрименов, давшие клятву верности Муад'Дибу. Федайкины числятся среди самых суровых воинов Империи.

Ключевые слова: воины-смертники, крис-нож, партизаны, сила пустыни.

Качество: 4.



БРОНЕТРАНСПОРТЁР

Массивная бронированная машина, защищённая, как правило, силовым щитом. Предназначается для переброски личного состава к месту ведения боевых действий. Внешний вид и характеристики бронетранспортёра зависят от особенностей климата и ландшафта планеты. Большая их часть передвигается на колёсах, однако нередко встречается также гусеничный транспорт, шагоходы и даже машины на антиграве. По размеру бронетранспортёры также сильно отличаются друг от друга – в одних места хватит только для одного отряда, другие могут вместить целую роту или даже полк солдат.

Применение актива: у каждого дома, как правило, есть целый парк бронетранспортёров, готовых в любой момент перебросить армию в нужную точку планеты. Чаще всего встречаются небольшие машины.

Ключевые слова: вездеходное, силовой щит, транспортировка солдат.

Качество: чем больше машина, тем больше солдат она сможет доставить.

АНТИГРАВИТАЦИОННАЯ ПЛАТФОРМА

Антигравитационные платформы, или просто антигравы, стали для армии привычным средством передвижения многие столетия назад, хотя изначально они и не предназначались для военных операций. Многие из них защищены силовым полем, как и бронетранспортёры, но у антигравитационных платформ есть ряд преимуществ: их можно использовать как лифт, чтобы преодолеть утёс или стену крепости; они могут доставить войска и оборудование в труднодоступные места; с их помощью можно форсировать реки и другие водные объекты. Антигравы отличаются по размерам, но большая их часть достаточно велика, чтобы на платформе мог разместиться отряд солдат со всем своим оборудованием, а также пилот/оператор. На Арракисе антигравы можно встретить довольно редко, поскольку в их работе используются генераторы поля Хольцмана, однако известно, что Глоссу Раббан из дома Харконненов использовал такую платформу в качестве наживки, когда охотился на червя.

Применение актива: используется для перемещения на короткие дистанции личного состава, оборудования и припасов; зачастую представляет собой простую плоскую платформу, оснащённую только антигравитационным генератором, силовым щитом и панелью управления.

Ключевые слова: антигравитационное, безбортовое, силовой щит.

ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ

Водный транспорт используют для перемещения войск и припасов через широкие водные пространства или вдоль рек, когда воздушный или орбитальный транспорт стратегически нецелесообразен. Морские и речные суда мало изменились с тех пор, как человечество устремилось к звёздам. Единственным существенным изменением стали силовые щиты. Водный транспорт включает в себя большое разнообразие средств передвижения – от небольших патрульных катеров до гигантских грузовых барж, способных перевозить десятки тысяч солдат.

Применение актива: может использоваться для перемещения войск и припасов, когда воздушный или орбитальный транспорт недоступен или невыгоден.

Ключевые слова: военно-морское, силовой щит.

ОРНИТОПТЕР

Это сложные летательные аппараты, которые держатся в воздухе подобно стрекозе на огромных крыльях. Благодаря своей конструкции они могут подниматься в воздух и приземляться вертикально, а во время полёта способны планировать, что позволяет экономить горючее. Орнитоп-



теры летают довольно тихо и меньше загрязняют окружающую среду по сравнению с традиционными реактивными самолётами. Кроме того, они обладают высокой манёвренностью. Существует множество моделей орнитоптеров: от одно- и двухместных машин до массивных грузовых судов, способных поднять на борт большое количество солдат или припасов. На крупные орнитоптеры иногда устанавливают реактивные двигатели, которыми можно воспользоваться для увеличения скорости или подъёмной силы.

Применение актива: орнитоптеры можно использовать для разведки в ходе военного конфликта, для транспортировки личного состава, а также для ударов по воздушным и наземным целям. В шпионском конфликте они могут производить скрытное наблюдение за целью, а также обеспечить быструю и незаметную эвакуацию с места событий. Особо роскошный персональный орнитоптер может служить признаком статуса. На Арракисе орнитоптеры выполняют дополнительные задачи, помимо разведки и транспортировки, – их часто оснащают орудиями самого разного калибра, чтобы обеспечивать огневую поддержку с воздуха, когда это позволяют погодные условия.

Ключевые слова (сгруппированы по типам):

- **Боевой/Арракис:** быстрое, летающее, планирующее, орудия, ракеты, снаряды, тихое, размер: небольшое.
- **Грузовой:** быстрое, летающее, планирующее, реактивное, размер: рота солдат.
- **Разведывательный:** быстрое, летающее, планирующее, тихое, размер: небольшое.
- **Транспортировщик:** быстрое, летающее, планирующее, тихое, размер: подразделение солдат.

ГРУЗОЛЁТ

На Арракисе грузолёты чаще всего используются для транспортировки по воздуху меланжевых комбайнов-подборщиков, но в целом это самый распространённый грузовой воздушный транспорт в Империи как в гражданском, так и в военном флоте. Эти массивные летательные аппараты, по сути, являются огромными орнитоптерами, используют различные системы полёта: от конструктивно модифицированных крыльев до воздушно-реактивных, ракетных или антигравитационных двигателей – чтобы быстрее перемещаться через атмосферу планеты. Внешний вид грузолёта зависит от того, какой груз он должен перевозить. Пассажирские грузолёты мало чем отличаются от прочего гражданского воздушного транспорта. Товарные грузолёты с кузовом выглядят аналогично, хотя внешне немного массивнее пассажирских, в то время как тягачи, наподобие тех, что можно встретить на Арракисе, скорее напоминают каркас со множеством креплений и зажимов, оснащённый двигателем и кабиной пилота. Грузолёты-тягачи, работающие на добыче пряности, как правило, имеют на борту команду из четырёх человек: двух пилотов и двух младших специалистов.

Применение актива: зависит от конкретного назначения грузолёта; в целом, это лучший транспорт для перемещения пассажиров и грузов по суборбитальным траекториям. Контрабандисты Арракиса широко используют грузолёты в своих операциях, поскольку они позволяют им быстро уходить с места незаконной добычи пряности в глубокой пустыне при первых признаках опасности.

Ключевые слова: грузовой отсек, летающее, силовой щит, размер: от большого до гигантского.

АРТИЛЛЕРИЯ И ПВО

АРТИЛЛЕРИЙСКОЕ ОРУДИЕ

Артиллерийские орудия – это гигантские пушки, зачастую установленные на движущиеся платформы, способные стрелять боевыми снарядами на расстоянии в несколько километров, что при отсутствии у противника щитов позволяет сократить ряды вражеской пехоты и уничтожить укрепления. Имеют крайне ограниченную область применения: используются для подавления мятежей среди местного населения планет, а также на Арракисе, где эксплуатация силовых щитов затруднена из-за погодных условий и местной фауны.

Применение актива: каждое орудие обслуживает артиллерийский расчёт – несколько солдат, обученных обращаться с этим видом техники; при отсутствии у противника щитов артиллерия может эффективно применяться для уничтожения личного состава и фортификаций; существуют снаряды разного назначения: разрывные, осколочные, бронебойные, противобункерные, дымовые, газовые и даже токсичные, способные распространить по полю боя смертельные патогены или ядовитый газ.

Ключевые слова: обслуживаемое, дальняя дистанция, снаряды разного назначения.

ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА

Пусковые установки отличаются большим разнообразием: от ручных гранатомётов до гигантских передвижных батарей, предназначенных для одновременного запуска десятков самонаводящихся или неуправляемых ракет по наземным целям. Самонаводящиеся ракеты используются также в противовоздушной обороне. Как и артиллерийские орудия, ракеты и пусковые установки практически вышли из употребления с изобретением силового щита, но время от времени находят своё применение, в частности, на Арракисе.

Применение актива: многие столетия пусковые установки успешно применяются на Арракисе. Фримены используют гранатомёты во время рейдов на комбайны-подборщики, добывающие пряность, или на другие уязвимые цели. Харконнены эффективно использовали самонаводящиеся боеголовки в своей атаке на дом Атрейдесов.

Ключевые слова (сгруппированы по типам):

- **Миномёт:** бронебойное, взрывное, навесная стрельба, противопехотное, расчёт из двух человек.
- **ПЗРК (переносной зенитно-ракетный комплекс):** бронебойное, взрывное, одноразовый пуск, переносное, противовоздушное, самонаводящееся.
- **Ракетная ПУ:** бронебойное, взрывное, залповый пуск, навесная стрельба, наземный транспорт, неуправляемый полёт.
- **Ракетная ПУ с самонаводящимися снарядами:** бронебойное, взрывное, залповый пуск, наземный транспорт, противовоздушное, самонаводящееся.
- **РПГ (ручной противотанковый гранатомёт):** бронебойное, взрывное, неуправляемый полёт, одноразовый пуск, переносное.

Орнитоптеры и силовые щиты

В целом, любой объект можно защитить силовым полем, поскольку генераторы, необходимые для поддержания поля Хольцмана, масштабируются в зависимости от требуемого размера этого поля. Чтобы защитить крепость, необходим огромный генератор, а для персонального щита хватает небольшого устройства на поясе. Однако с орнитоптерами дело обстоит сложнее – широкий размах крыльев подразумевает огромное в диаметре силовое поле. Генератор необходимой мощности существенно утяжеляет корпус летательного аппарата, поэтому большая часть орнитоптеров обходится без силового щита.

Аристократы, однако, редко готовы путешествовать без защиты силового поля, так что на некоторых пассажирских орнитоптерах щиты всё же установлены. Из-за лишнего веса эти аппараты медленнее и обладают меньшей манёвренностью, зато им не грозит опасность быть сбитыми.

Орнитоптеру можно заменить ключевое слово «быстрое» на ключевое слово «силовой щит».

Прочий транспорт

Существует огромное множество транспортных средств, но большая их часть не используется в военных действиях. Впрочем, есть три вида транспорта, которые, в силу своей стратегической важности, могут оказаться в центре конфликта. Ниже для справки приведены их описания.

КОМБАЙН-ПОДБОРЩИК

Это самая настоящая передвижная фабрика по добыче и переработке меланжи. Без комбайнов-подборщиков иссякнет поток пряности, и Империя лишится своего могущества. Команды, обслуживающие эти машины, состоят из отчаянно смелых людей, которые работают на износ, стараясь собрать как можно больше пряности в месте взрыва премеланжевой массы, пока не появились песчаные черви. Червей привлекает вибрация комбайнов, поэтому их нападение неизбежно. Внешний вид комбайнов может различаться, но зачастую они похожи на огромных механических жуков, ползущих по пустыне. На место сбора пряности их доставляют грузолётами по воздуху. У команды есть очень короткий срок, чтобы при помощи буров и ковшей собрать пряность для дальнейшей переработки. Чтобы вовремя заметить приближение червя, с комбайна-подборщика высылаются разведывательные аппараты.

Применение актива: считается, что все комбайны-подборщики принадлежат правящему дому Арракиса, но у контрабандистов и фрименов есть собственные машины подобного рода. Все три стороны ведут беспощадную борьбу друг с другом, при первой удобной возможности нападая на сборщиков пряности, поэтому комбайны-подборщики нередко оказываются в центре ожесточённой схватки.

Ключевые слова: массивное, наживка для червей, пропитанное пряностью, разведывательные аппараты на борту, совместимое с грузолётом, фабричное.

ОРБИТАЛЬНЫЙ ТРАНСПОРТ

Помимо межзвёздных кораблей у Космической гильдии есть целый флот больших судов, курсирующих от планеты к орбите. Каждый из них может погрузить тысячи пассажиров и миллионы тонн разнообразных товаров, чтобы доставить всё это на борт хайлайнера. Некоторые дома Ландсраада владеют собственными кораблями и предпочитают оставаться на их борту на протяжении всего путешествия из соображений комфорта и безопасности. Эти корабли могут быть как небольшими двухместными или даже одноместными, так и огромными, сравнимыми по величине с кораблями Гильдии. Во время космических перелётов инцидентов с применением оружия практически никогда не случается, поскольку Гильдия запрещает боевые действия в космосе, хотя изредка кто-то может нарушить этот запрет. Гораздо чаще орбитальный транспорт оказывается в гуще битвы во время погрузки или выгрузки солдат на планете.

Применение актива: как и в случае с комбайнами-подборщиками, орбитальный транспорт в битве является скорее целью, чем средством. Впрочем, хитрые личности, такие как барон Харконнен, всегда найдут способ использовать его в качестве оружия.

Ключевые слова: грузовое, каюты, корабль Гильдии/корабль дома, космический корабль, силовой щит.

ХАЙЛАЙНЕР

Существование Империи стало возможным благодаря двум открытиям. Первое из них – это двигатель Хольцмана, позволяющий совершать мгновенные перемещения из одной точки в другую благодаря свёртыванию пространства, разделяющего эти две точки. Второе – пряность, благодаря которой навигаторы и рулевые Космической гильдии получили способность предвидения, а вместе с ней и возможность строить безопасный маршрут для циклопических звездолётов, оснащённых двигателем Хольцмана. Эти звездолёты называют хайлайнерами. В длину они могут достигать 20 километров и способны поднять на свой борт сотни орбитальных транспортников независимо от их размера. Ежедневно от звезды к звезде курсирует множество хайлайнеров, что позволяет поддерживать торговлю в Империи. Хайлайнер без труда может за день пересечь половину галактики, а то и больше.

Применение актива: незаконный захват одного из кораблей Гильдии означает одно из самых тяжких преступлений, известных Империи, не говоря уже о том, что для этого необходимо заручиться помощью навигатора-мутанта, поскольку без него хайлайнер не сможет никуда улететь. Впрочем, в Империи случалось и не такое.

Ключевые слова: гигантское, грузоперевозчик, космический корабль, необходим навигатор-мутант, сверхсветовое

ШПИОНСКИЕ АКТИВЫ

ВОЙНА УБИЙЦ И КАНЛИ

Между домами Ландсраада неизбежно возникают конфликты. Чтобы уменьшить сопутствующий ущерб, один дом может объявить другому так называемую «войну убийц». Эта форма конфликта регулируется Великой конвенцией и совершается в согласии с правилами Гильдейского перемирия. Разрешённое оружие и регламент его применения описаны в знаменитом «Справочнике убийцы». Среди допустимых средств, в частности, есть такие устройства, как игломёт и охотник-искатель.

Канли, в отличие от войны убийц, это скорее дуэли из далёкого прошлого, чем вооружённый конфликт между домами. Переговоры в рамках канли (которые ведутся через назначенного арбитра смены), а также любые оповещения и ультиматумы должны соответствовать требованиям Великой конвенции. Итог канли не подлежит обжалованию и может сказаться на судьбе всего дома.

ОРУЖИЕ

ИГЛОМЁТ

«Справочник убийцы» возносит хвалу этому скромному оружию, стреляющему крошечными, едва заметными снарядами, которые заправлены одним из ядов, разрешённых в войне убийц. Нередко политические и дипломатические вопросы в Ландсрааде решаются с помощью игломёта. Компактность позволяет легко его прятать, что делает игломёт незаменимым инструментом шпиона и убийцы.

Применение актива: благодаря тому, что игломёт легко умещается в ладони, его можно без труда спрятать в рукаве или за пазухой, что делает его идеальным незаметным средством самообороны… или орудием убийства. Широкий спектр ядов и наркотических веществ, которыми можно смазать иглы, открывает большие возможности для использования этого оружия.

Ключевые слова: дальнобойное, маленькое, тихое.

ОТРАВЛЕННЫЙ ЗУБ

Это микрорезервуар с ядом, замаскированный под обыкновенный зуб. С его помощью можно обмануть даже ядоискатели и сканеры. Отличить отравленный зуб от настоящего можно только при тщательном обследовании. Для активации яда необходимо раскусить тонкую стенку эмали, после чего носителя зуба окутает облако ядовитого газа, который убьёт и жертву, и самого убийцу, и всех остальных, кто будет находиться в непосредственной близости.

Применение актива: отравленный зуб – крайнее средство. Шпионы нередко вставляют себе такой зуб, когда отправляются на опасное задание, в ходе которого пленение и последующий допрос – хуже смерти. Известны случаи, когда с помощью такого зуба совершалось покушение, если убийца знал, что сможет подойти к цели достаточно близко, и не рассчитывал при этом уйти живым.

Ключевые слова: крайнее средство, скрытное, ядовитое.

ОХОТНИК-ИСКАТЕЛЬ

Когда убийце необходима строгая анонимность, он отправляет за своей жертвой охотника-искателя. Это небольшое устройство, одобренное «Справочником убийцы», имеет длину около 5 сантиметров и способно летать благодаря суспензору. Добравшись до своей жертвы, охотник-искатель вгрызается в её плоть, прокладывая дорогу к сердцу, мозгу или иному жизненно важному органу. Поскольку мыслящие машины в Империи строго запрещены, охотником-искателем управляет оператор, который должен находиться поблизости. Другое ограничение этих машин – плохая видимость: датчики охотника-искателя неспособны различать неподвижные цели. Тем не менее эти устройства на протяжении веков показали столь высокую эффективность, что каждого ребёнка из благородной семьи с ранних лет обучают тому, как их распознать и как правильно вести себя, обнаружив такое устройство в непосредственной близости.

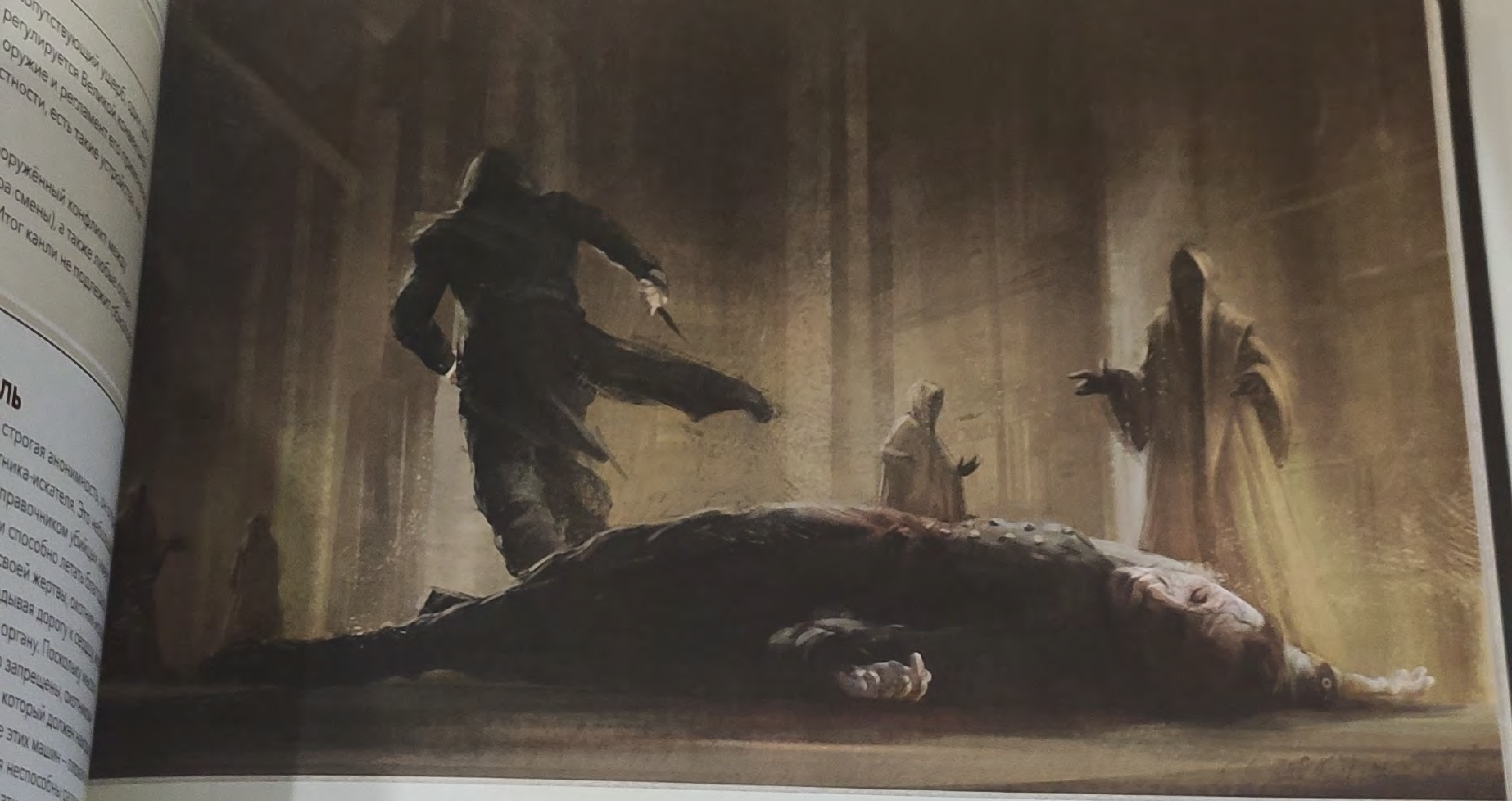
Применение актива: это жестокое, но эффективное орудие убийства. Для его применения, однако, необходим оператор: предатель из местных или лазутчик. С управлением справится и обыкновенная жертва шантажа, и фанатик, и высокооплачиваемый наёмник.

Ключевые слова: дистанционное управление, короткая дистанция, скрытное.

ПРУЖИННАЯ ИГЛА

Этот миниатюрный механизм заряжен крошечной отравленной иглой. Пружинные иглы прячут в одежде, броне или среди ювелирных украшений. Сардаукары очень часто используют подобные устройства, вшитые в униформу, чтобы получить преимущество над противником в ближнем бою, облегчив себе победу таким сомнительным способом.

Применение актива: поскольку пружинные иглы легко замаскировать, они одинаково хорошо подходят как для нападения, так и для защиты. Конкретный эффект от применения иглы зависит от яда или наркотика, которым она смазана, что открывает широкий спектр возможностей. Некоторые шпионы используют пружинные иглы с противоядием, другие – в качестве средства, которое может заставить замол-



чать неудобного свидетеля на допросе. В крайнем случае шпион может использовать иглу на самом себе, чтобы не выдать врагу важную информацию.

Ключевые слова: крошечное, оружие ближнего боя, тихое.

СЛИПТИП

Одной царапины от слиптипа достаточно, чтобы вывести из строя даже самого сильного бойца. Это оружие широко используется в поединках на арене, где оппоненты сражаются двумя клинками, используя для защиты силовые щиты. В традиционном поединке слиптипом называют короткий отравленный клинок в левой руке дуэлянта. Если кто-то использует это архаичное оружие вне арены, это, как правило, демонстративный жест.

Применение актива: у этих клинков долгая история, и появились они впервые в ритуальных поединках. Однако сейчас некоторые люди, ведомые не самыми добрыми намерениями, носят их при себе и в обыденной жизни. В зависимости от того, каким ядом смазан клинок, слиптип может принести как быструю тихую смерть, так и медленную мучительную агонию.

Ключевые слова: архаичное, маленькое, оружие ближнего боя.

УДАВКА ИЗ ШИГИ

Шига происходит от лозы Narvi narviium, которая растёт на планетах Салуса Секундус и III Дельта Кайсинг. Она используется в основном для записи, хранения и распространения информации. Впрочем, сардаукары, которые тренируются на Салусе Секундус, нашли шиге и другое применение: они используют эту тонкую и прочную лозу в качестве удавки, которая стала частью их стандартной экипировки. Обычно её прячут в волосах или ещё где-нибудь.

Применение актива: шига – весьма распространённый в Империи материал, поскольку её часто используют для хранения информации. Если у кого-то возникнет необходимость использовать шигу для атаки или защиты, он всегда может найти её под рукой. Это, впрочем, означает, что противнику также не составит труда обзавестись удавкой.

Ключевые слова: деликатное, общедоступное, оружие ближнего боя.

ЯДЫ И НАРКОТИКИ

ВЭРИТЭ

Вэритэ – ещё один эксклюзивный товар с Эказа – наркотическое вещество, которое получают из одноимённого растения при его специальной обработке. Вэритэ лишает человека воли, побуждая его говорить только правду. Сопротивляться его воздействию невозможно.

Применение актива: вэритэ представляет собой прекрасную альтернативу правдовидицам Бене Гессерит. Этот наркотик может существенно облегчить допрос или послужить прекрасным средством для ненавязчивого сбора информации, если дать его собеседнику незаметно.

Ключевые слова: для приёма внутрь, дорогое, наркотическое.

ЛАТЕНТНЫЙ ЯД

Извращённый ментат Питер де Фриз разработал метод, при котором жертва отравления должна регулярно принимать противоядие, иначе со временем умрёт от яда, введённого ей в кровь. Жертва может и не подозревать о том, что отравлена. Латентный яд – это жестокий, но эффективный способ контроля.

Применение актива: латентный яд можно использовать для шантажа или в качестве гарантии собственной безопасности. Жертва нередко готова пойти на отчаянные меры, лишь бы получить очередную порцию противоядия вовремя. Тому, кто исчерпал свою полезность, могут просто перестать давать противоядие, особенно если он изначально не подозревал о том, что отравлен.

Ключевые слова: дорогое, наркотик, незаметное.

СЕМУТА

Из ценной древесины элаккового дерева с Эказа делают не только саму элакку, но и этот весьма опасный наркотик, вызывающий сильное привыкание. Семута в сочетании с особой «семутной музыкой» (комбинацией атональных звуков) вызывает у человека экстатическое состояние. Эффект можно нейтрализовать при помощи противоядия.

Применение актива: многие люди употребляют семуту, чтобы расслабиться. Если кто-то прознает о зависимости определённого человека от семуты, он вполне может воспользоваться этим, чтобы манипулировать наркоманом при помощи шантажа или подкупа. Тот, кто способен обеспечить бесперебойную поставку семуты, может добиться невероятной лояльности от её потребителей. В Империи нередко используют это вещество в качестве взятки.

Ключевые слова: для приёма внутрь, дорогое, зависимость, эйфория.

СНАДОБЬЕ ПРАВДОВИДИЦ

Самые искушённые из преподобных матерей Бене Гессерит способны впадать в транс правды, чтобы отличить правду от лжи в речах самых опытных обманщиков. Снадобье помогает войти в транс правды, хотя далеко не каждая правдовидица в нём нуждается. Любой посторонний человек, не прошедший подготовку Бене Гессерит, а значит, не владеющий прана-бинду, искусством контроля над собственным телом, умрёт мучительной смертью, приняв это снадобье.

Применение актива: для любого, кто мнит себя исключительным и жаждет приобщиться к таинствам Бене Гессерит, снадобье правдовидиц представляет собой огромное искушение. Его можно предложить в качестве платы за услуги, использовать как яд или по прямому назначению, чтобы усилить способности настоящей правдовидицы из Бене Гессерит.

Ключевые слова: для приёма внутрь, дорогое, сделано из пряности, ядовитое.

ЧАУМАС И ЧАУМУРКИ

Искусство отравления через пищу или напиток практикуется в Империи с незапамятных времён. Под ударом оказывались и друзья, и враги, и члены семьи отравителя. Чаумас – это яд, который добавляют в пищу, а чаумурки – в питьё. И тот, и другой яд может быть как быстрым, так и медленным.

Применение актива: члены благородных домов Ландсраада находятся в постоянной опасности и широко используют ядоискатели, чтобы не пасть жертвой чаумаса или чаумурки. Отравителю надо постараться, чтобы найти способ обойти или отключить ядоискатели и прочие сканеры, способные распознать яд.

Ключевые слова: для приёма внутрь, дорогое, скрытное.

ШЕР

Это вещество принимают те, у кого есть подозрение, что они могут подвергнуться воздействию иксианского зонда (см. стр. 198). Шер создаёт помехи, скрывая от зонда нейронные процессы в мозгу человека, что делает невозможным сканирование и копирование его мыслей, памяти и эмоций. После смерти человека, принимавшего шер, нейроны его мозга стремительно разлагаются, предотвращая любые дальнейшие попытки скопировать сознание. Возможные побочные эффекты, такие как повреждение нервной системы, делают шер весьма непопулярным средством, которое оставляют на крайний случай.

Применение актива: человек, принявший дозу шера, приобретает иммунитет к попыткам скопировать его сознание с помощью иксианского зонда как при жизни, так и после смерти. Шер, однако, не помогает при сканировании более поздним изобретением – Т-зондом.

Ключевые слова: для приёма внутрь, дорогое, редкое, скрывающее.

ЭЛАККА

Этот мощный наркотик получают при сжигании элаккового дерева, произрастающего на планете Эказ в системе Альфа Центавра B. При употреблении элакки человек впадает в ярость, почти полностью теряя при этом инстинкт самосохранения, а его кожа приобретает характерный морковно-оранжевый цвет. Мало кто в Империи решится принять этот наркотик по собственной воле. Чаще всего им одурманивают рабов-гладиаторов перед боем. Впрочем, некоторые бойцы готовы рискнуть ради того, чтобы укрепить свою решимость в бою.

Применение актива: некоторые командиры дают этот наркотик своим солдатам перед боем или во время сражения, чтобы уменьшить вероятность дезертирства, хотя в большинстве имперских миров на подобную практику смотрят с неодобрением. Иногда элаккой одурманивают ничего не подозревающего случайного человека, натравив его на цель, чтобы устроить диверсию и отвести подозрения от себя. Известно немало случаев, когда люди, находящиеся под воздействием элакки, гибли, поскольку окружающие были вынуждены защищаться всеми доступными им средствами.

Ключевые слова: дешёвое, кровожадность, наркотик, оранжевая кожа.

СРЕДСТВА СВЯЗИ

ДИСТРАНС

Дистранс позволяет внедрять информацию в нервную систему живого существа, делая его неосознанным носителем нужного сообщения. Используемые для этого методы и

технологии могут отличаться от планеты к планете. Информация зашифровывается в естественных для животного криках и иных звуках, которые оно способно издавать. Получатель сообщения расшифровывает его, используя известный код.

Чаще всего в качестве курьеров используют птиц или летучих мышей. Последние высоко ценятся благодаря их способности летать в темноте.

Применение актива: использование дистранса уменьшает риск того, что сообщение будет перехвачено противником.

Ключевые слова: животное, курьер, скрытное.

КАРТА

Карты планет и целых планетарных систем зачастую бывают искажены. Виной тому коррупция и взяточничество, а порой и прямой злой умысел, связанный с попытками уйти от имперских налогов, скрыв часть приносящих доход территорий. Космическая гильдия за хорошую взятку готова закрыть глаза на некоторые неточности в картах. Правильные карты, отражающие реальное положение вещей, могут оказаться бесценным сокровищем, но найти их порой не так уж просто. Многие благородные дома и замкнутые сообщества местных жителей хранят карты своих владений в тайне от любопытных глаз.

Применение актива: хорошая карта – бесценный источник информации о планете, населяющих её людях, правящем доме... а также о том, что все они скрывают. Расположение источников ресурсов, заводов по производству оружия и других технологических устройств, складов, особенности ландшафта и климата – всё это владельцы и обитатели конкретных территорий хотели бы сохранить в тайне, и многие из них готовы защищать эти тайны до конца.

Ключевые слова: секретная информация.

МЕТОДИКИ ДОПРОСА

Среди всех великих домов Империи Харконнены выделяются своим искусством вытягивать информацию из пленников. Грубые методы допроса, в частности, пытки и использование наркотика «вэритэ», не запрещены в Империи и применяются повсеместно.

Применение актива: допрос – это эффективный способ получения информации. Чтобы применять методы допроса или сопротивляться им, требуется сила духа, а также ментальная и физическая дисциплина.

Ключевые слова: секретная информация.

РАЗВЕДДАННЫЕ

Незаконно полученную информацию в Империи хранят в самых разных форматах: это и крошечные минимикрофильмы, записанные на шиге, и точечный шифр Бене Гессерит, и аудиозаписи перехваченных переговоров, и данные с декодеров и инфо-глаз. Даже сами по себе шпионы и информаторы являются своего рода носителями информации. Без информации, полученной от всех этих приспособлений и индивидуумов, трудно составить истинную картину происходящего в Империи. Доверять здесь нельзя никому, а иксианские изобретения, такие как глушитель или конус тишины, не зря пользуются большой популярностью.

Применение актива: разведка может сработать в обе стороны. Во время охоты на чужие секреты можно нечаянно выдать врагу свои намерения.

Ключевые слова: секретная информация.

ТОЧЕЧНЫЙ ШИФР БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Для тайного общения между собой Бене Гессерит разработали систему знаков, использующую точечные выпуклости или углубления, которые можно оставить практически на любой поверхности. Сёстры прячут подобные сообщения в самых неожиданных местах, где даже самый искушённый шпион не стал бы их искать. Чтобы прочитать сообщение, сестре Бене Гессерит достаточно провести по точкам пальцами.

Применение актива: тот, кто умеет читать точечный шифр, не являясь членом Бене Гессерит, имеет огромное преимущество, поскольку может получать информацию, которая для него не предназначалась. Кроме того, такой человек может оставить сообщение сёстрам Бене Гессерит, которое может отправить их по ложному следу.

Ключевые слова: Бене Гессерит, редкое, скрытное.

ШИГА

Шига, природная лоза *Narvi narviium*, произрастающая на Салусе Секундус и III Дельта Кайсинге, имеет решающее значение для коммуникации между планетами Империи. Хотя сардаукары иногда используют этот прочный и тонкий материал в качестве удавки, гораздо чаще он применяется в мирных целях – в качестве носителя информации. Самые распространённые устройства, созданные на основе шиги, – это крошечные, неприметные минимикрофильмы и мнемоимпульсные обучающие книгофильмы.

Применение актива: минимикрофильм легко спрятать, поскольку его размер не превышает одного микрона в диаметре; катушки из шиги, помимо прочего, используют для передачи закодированных посланий.

Ключевые слова: дешёвое, общедоступное, физический предмет.

ИНФОРМАТОРЫ И АГЕНТЫ

КОРПОРАТИВНЫЙ ШПИОН

Многие дома – например, дом Верниусов или дом Харконненов – владеют крупными корпорациями, поставляющими высокотехнологичные устройства, оружие и другие товары всей Империи. Кроме того, дома Ландсраада владеют долями в пангалактическом финансовом синдикате КООАМ. Чтобы оставаться в курсе событий и не упустить свою выгоду, благородные дома, Бене Гессерит, другие организации и даже сам КООАМ содержат множество корпоративных шпионов и информаторов.

Применение актива: корпоративный шпион может узнать о существовании секретных чертежей, формул, технологических новинок или иных ценных ресурсов, а также получить возможность добраться до них. С другой стороны, ему также может быть известна конфиденциальная информация о его нанимателе, так что вовремя раскрытый шпион может стать ценным оружием.

Ключевые слова: изворотливый, компетентный.

ЛИЦЕДЕЛ

Эти гуманоиды, выращенные Бене Тлейлакс с помощью генной инженерии, не знают себе равных в искусстве шпионажа. Лицеделы могут менять свою внешность вплоть до вторичных половых признаков, что позволяет маскироваться под любую цель с непревзойдённой точностью. Если лицедел внедрился в организацию, вычислить его бывает практически невозможно. И хотя Бене Тлейлакс в Империи по большей части презирают, благодаря лицеделам они обладают огромным влиянием.

Применение актива: лицедел может проникнуть куда угодно: в любое место, любую организацию или правительственное учреждение. При этом верность своим создателям из числа Бене Тлейлакс укоренена в их сознании очень глубоко, так что подговорить кого-то из них на предательство или, по меньшей мере, склонить к независимому поведению – задача не из лёгких. Во время выполнения задания верность Бене Тлейлакс может стать для лицедела помехой. Кроме того, если лицедел достаточно долго изображает какого-то человека, он может в конце концов и сам поверить в то, что на самом деле им является, и выйти из-под контроля своих создателей.

Ключевые слова: генетически запрограммированный, изворотливый, неотличимая копия.

МАСТЕР-УБИЙЦА ИЗ ОРДЕНА МЕНТАТОВ

После того как на создание мыслящих машин в Империи был наложен запрет, их место заняли ментаты (люди-компьютеры), которые с тех пор выполняют все самые сложные задачи по обработке информации и прогнозированию. Помимо этого, ментатов нередко учат сражаться и убивать. Должность мастера-убийцы в больших домах, как правило, занимает именно ментат. В его обязанности входит разработка стратегии ведения войны убийц и защиты собственного дома. Мастера-убийцы всегда в цене.

Применение актива: ментаты обладают удивительными способностями, позволяющими им принимать решения на основе анализа огромных массивов информации. Они могут предсказать атаку врага и заранее определить наилучший способ обороны. Ментат-убийца – это очень умный и опасный противник.

Ключевые слова: коварный, умный, человек-компьютер.

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ШПИОН

Ландсраад представляет все благородные дома, но это не единственный руководящий орган в Империи. Без шпионов не обходится ни одно учреждение, чья деятельность так или иначе связана с широкой политикой, а таких учреждений в Империи немало. Многие дома пытаются внедрить своих людей даже к самому Падишаху-Императору. Собранную информацию нередко используют для шантажа соперников или манипуляции более слабыми домами. Члену благородной семьи трудно бывает разобраться в том, кому можно доверять, поскольку шпионом может оказаться даже родственник.

Применение актива: шпион в политических кругах может снабдить информацией о войне убийц, предоставить материалы для шантажа или просветить относительно ближайших планов других членов Ландсраада. Разоблачённый вражеский шпион может открыть информацию об известном или новом враге. Защищать своих шпионов и защищаться от вражеских – извечная рутина всех благородных домов Империи.

Ключевые слова: изворотливый, коварный, компетентный.

УБИЙЦА

Хороший убийца разбирается во всех правилах и предписаниях «Справочника убийцы» и знает, какие методы убийства допустимы в той или иной ситуации. Это не преступник, а важный член общества, делающий свою работу на благо Империи. Придерживаясь ограничений, наложенных на войну убийц Великой конвенцией и Гильдейским перемирием, они помогают держать военные конфликты между домами Ландсраада в приемлемых рамках, предотвращая жертвы среди гражданского населения… или, по меньшей мере, снижая их количество. Убийцами становятся самые умные и опасные индивидуумы, которые зачастую обладают большой властью в своих домах.

Применение актива: убийцы обладают некоторыми навыками, недоступными обычным людям, и знают тайны общества, неведомые остальным. Это отличные союзники и страшные враги. Убийцы нередко поддерживают сеть информаторов как в низах общества, так и в высших его слоях, благодаря чему могут владеть эксклюзивной информацией.

Ключевые слова: изворотливый, опасный, хитрый.



ПОЛИТИЧЕСКИЕ АКТИВЫ

СРЕДСТВА МАНИПУЛЯЦИИ

Средства манипуляции – весьма ценный ресурс для любого дома Империи, и представители благородных фамилий пользуются ими так часто, как только могут. Впрочем, не стоит забывать и про осторожность. Если надавить слишком сильно или не озаботиться прикрытием, последствия могут быть катастрофическими. Если союзник или, тем более, друг (или кто-то ещё более важный) почувствует себя преданным, он, вероятнее всего, захочет отомстить. Интриги и политические махинации – опасная игра, и хотя манипуляция, вероятно, самый тонкий подход к этой игре, не стоит забывать о потенциальной опасности. Чтобы добиться успеха, необходимы проницательность и выдержка. Тем не менее, вовремя оказанная услуга может навсегда изменить судьбу любого дома, и даже судьбу Арракиса...

ДОЛЖНИК

Кто-то вам задолжал: деньги, наркотики или что угодно ещё. Когда-то вы помогли ему в трудную минуту и теперь в любой момент можете потребовать расплатиться тем или иным способом. Необязательно требовать всё и сразу, хотя при необходимости можно сделать и так. Иногда, впрочем, выгоднее бывает растянуть оплату, каждый раз уверяя должника, что его долг вот-вот будет погашен. Расплатившись сполна, должник, разумеется, перестанет быть должником, и вы потеряете этот актив. Самые хитрые и ловкие представители благородных домов – чаще всего ментаты – могут попытаться избежать этого, не отпустив должника даже после того, как он вроде бы расплатился с долгом, но такое случается крайне редко.

Применение актива: должник позволяет при необходимости получить доступ к важному ресурсу: получить деньги, убежище или ещё что-нибудь. Когда ситуация выходит из-под контроля и не остаётся других путей, этот актив может спасти персонажу жизнь.

Ключевые слова: напуганный, осторожный, отчаявшийся.

СТАРЫЙ ДРУГ

Разве небольшое дружеское одолжение может вызвать подозрения? Крупная сумма денег, неожиданно переведённая на чей-то счёт, разумеется, выглядит сомнительно: привлекает внимание, заставляет совершать глупости. Нож – ещё хуже. Нож оставляет следы. А уж тела и подавно надо прятать. Деньги и оружие – грубые средства. Настоящий виртуоз интриг, достойный того доверия, которое оказал ему благородный дом, не станет действовать настолько очевидно и прямолинейно. Небольшое дружеское одолжение – вот это совсем другое дело. Просто старый друг решил помочь, что в этом такого? Это совершенно естественно. Разумеется, дружба – дело непростое. Чтобы добиться чьего-то расположения, нужно порой потратить немало времени и усилий. Однако, разобравшись в человеке, выяснив, каковы его желания и нужды, дружбу с ним можно без труда поддерживать годами.

Применение актива: это соратник, который считает вас своим другом. Вы знаете его не первый день и успели хорошо изучить этого человека. Он может снабдить вас информацией, следить за кем-то для вас или предоставить убежище в трудный час.

Ключевые слова: верный, надёжный, находчивый.

УСЛУГИ

Всё на свете имеет свою цену, всё можно продать или купить. Коммерция – вот краеугольный камень Вселенной. Так считают многие, но не все: воистину могущественные люди не тратят время на такие незначительные вещи, как денежный капитал. Они знают, что самая ценная валюта во Вселенной – это услуги. Услуги и пряность – вот две константы, не подверженные инфляции. Предоставляя какую-то услугу крупной организации, взамен можно получить информацию о том, как она ею распорядилась. Власть имущие знают, что на вас всегда можно положиться, а вы знаете, что можете рассчитывать на их поддержку.

Применение актива: крупная организация пользуется вашими услугами, а взамен при необходимости вы можете получить от них какой-то другой актив (в пределах разумного, конечно).

Ключевые слова: надёжное, ценное.

ЦЕННОСТИ

Интриги часто закручиваются вокруг богатства и ценных ресурсов. Иметь под рукой подобный актив значит получить преимущество над противником в любом социальном конфликте. Деловые контакты и собственность становятся предметом торга так же часто, как информация или услуги. Кроме того, их можно использовать как рычаг давления, зная желания собеседника и имея возможность их удовлетворить.

КОНТРАКТ НА ПОСТАВКУ

Единовременная поставка может быть весьма ценной сама по себе, но среди корифеев торговли и политики долгосрочный контракт ценится куда выше. Дом, заключивший договор о снабжении с какой-либо организацией, укрепляет с ней связи, что в будущем может позволить обратить её ресурсы себе на пользу. Если же дом сам нуждается в каких-либо товарах или ресурсах, заключение договора избавит его от необходимости постоянно искать поставщиков. Так или иначе, партнёрские отношения способствуют росту влияния.

Применение актива: никто в здравом уме не станет портить отношения с собственным поставщиком или деловым партнёром; торговые связи помогают поддерживать в Империи относительный мир, объединяя соперничающие дома под лозунгом взаимных интересов. Хитроумный игрок на политической арене может попытаться использовать это положение себе на пользу.

Ключевые слова: долгосрочное, производство, товар (а также другие ключевые слова в зависимости от вида товара или сырья).

ПРАВА НА ДОБЫЧУ

Кто-то торгует сырьём, а кто-то — месторождениями. Права на добычу позволяют получить столько сырья, сколько необходимо… если, конечно, удастся наладить промысел. Впрочем, тут есть и обратная сторона медали. Подобный актив может обернуться ловушкой: всем нужна пряность, но не каждый захочет подвергнуть себя всем тем опасностям, которые сопутствуют её добыче. Однако на каждое предложение рано или поздно найдётся спрос, надо только выбрать подходящий момент и не прогадать с ценой.

Применение актива: перед тем, кто сдал в аренду готовый промысел или месторождение, открываются дополнительные перспективы, поскольку арендатор в определённом смысле становится от него зависимым; однако арендодатель тоже ослабляет свои позиции, лишая себя доступа к ценному ресурсу и передавая этот ресурс в чужие руки.

Ключевые слова: земельный участок, производство (а также другие ключевые слова в зависимости от вида ресурса и богатства месторождения, например, скудное или богатое).

ПРОМЫШЛЕННЫЕ ТОВАРЫ

Ваш дом производит некий товар, который высоко ценится в Империи, или вам удалось заполучить груз такого товара, произведённого кем-то другим. Это могут быть как предметы (например, силовые щиты, оружие, транспортные средства), так и субстанции, готовые к употреблению (например, снадобья, производимые из пряности). Так или иначе, вы знаете, кто на данный момент нуждается в вашем товаре больше всего.

Применение актива: владелец производства во многом зависит от поставщиков сырья, которые могут оказывать на него давление, но готовые товары высоко ценятся в Империи и могут открыть перед владельцем некоторые двери, которые в ином случае остались бы закрытыми.

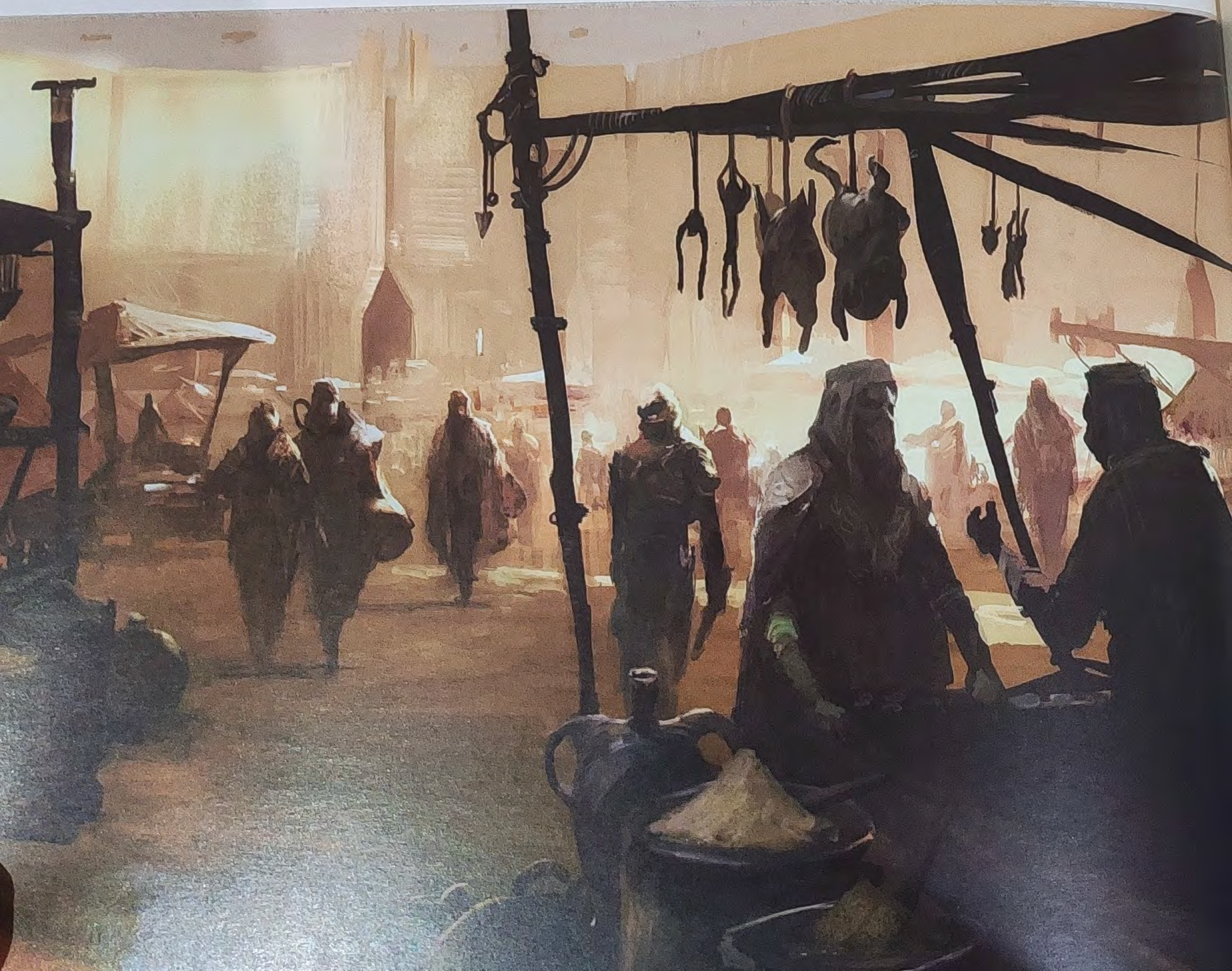
Ключевые слова: производство, товар (а также другие ключевые слова в зависимости от вида товара).

СЫРЬЁ

У вас есть доступ к большому количеству сырья, необходимого для производства товаров. Это может быть любое сырьё: от полезных ископаемых и стройматериалов, таких как металл и дерево, до пищевых продуктов вроде зерна или мяса. Редкость сырья также может варьироваться: одни его виды широко распространены в галактике, но необходимы ежедневно и в больших количествах, другие настолько уникальны, что встречаются лишь на некоторых планетах (пряность в их числе). Груз сырья может стать козырем в переговорах, если деловой партнёр остро в нём нуждается, однако любой, кто хоть немного разбирается в бизнесе, постарается сбить цену.

Применение актива: тот, кто располагает сырьём, очень быстро может оказаться втянутым в водоворот интриг; неважно, добываете вы его самостоятельно или перекупили партию у кого-то другого, пока сырьё в ваших руках, вы можете диктовать условия.

Ключевые слова: сырьё, товар (а также другие ключевые слова в зависимости от вида сырья).



ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ

Хотя отдельный предмет, как правило, несопоставим по своей цене с договором аренды или контрактом на поставку сырья, такой актив, тем не менее, может обладать не меньшей ценностью. Предметы искусства, исторические или религиозные реликвии и тому подобные объекты привлекают многих ценителей. Во времена политических волнений они нередко переходят из рук в руки: их используют, чтобы добиться расположения тех, кто обладает огромной властью, неуёмными амбициями и вкусом к роскоши.

Применение актива: ценные предметы – удобный товар, поскольку они, как правило, невелики по размеру и весу – многие из них можно без труда носить с собой. Они позволяют перемещать капитал с места на место, не привлекая лишнего внимания. Ими можно обмениваться незаметно для остальных, что полезно в тайных переговорах и сделках.

Ключевые слова: драгоценное, переносное, хрупкое.

ШАНТАЖ

Каждый агент знает: чем громче человек осуждает что-то, тем сильнее он этого втайне желает. Хороший шантажист не упустит из виду чужую слабость. Он разберётся в мельчайших намёках, чтобы соблазнить свою жертву запретным плодом, а затем захлопнуть ловушку. Подготовка, как правило, требует времени. Необходимо проявлять терпение и осторожность, постепенно продвигаясь к цели через отрицание и, возможно, даже угрозы со стороны будущей жертвы. Как бы там ни было, рано или поздно сопротивление будет сломлено, и всякое притворство падёт. И тогда жертва окажется полностью во власти шантажиста, который сможет потребовать всё что угодно за своё молчание.

Шантаж – это грязное дело, и некоторые дома Ландсраада ставят себе в заслугу то, что они не пользуются такими низкими методами в политической борьбе. Однако те дома и отдельные индивидуумы, которые не обременены благородством взглядов, получают от шантажа немало пользы. Трудно найти более весомый аргумент, чем угроза разоблачения. Разумеется, шантаж, как и любая интрига, требует тщательной подготовки. Суета здесь неуместна. Необходимо выбрать то самое единственное слабое место, на которое можно надавить, чтобы обеспечить и сотрудничество жертвы, и, что немаловажно, её молчание в будущем. Если тайна не будет соблюдена, под ударом окажется не только жертва, но и сам шантажист.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

Политикам нередко приходится притворяться, меняя линию поведения в зависимости от обстоятельств. Тот, кто вчера был верным сторонником Атрейдесов, завтра может стать закадычным другом Харконненов. Такое положение вещей всех устраивает, но только до тех пор, пока нет прямых доказательств предательства. Всё в порядке, если ни у кого не осталось, скажем, подтверждения денежного перевода на счёт убийцы, который прикончил одного из харконненских прихвостней. Или видеозаписи, на которой подчинённые воруют пряность со склада Атрейдесов. Разумеется, серьёзные доказательства раздобыть крайне сложно, но выгода стоит любых затраченный усилий.

Применение актива: доказательства того, что цель когда-то совершила преступление против своих нынешних союзников, может послужить прекрасным рычагом давления, который обеспечит сговорчивость цели.

Ключевые слова: деликатное, незаконное, разрушающее репутацию.

ЗАЛОЖНИК

Если шантажист готов идти до конца, ни перед чем не останавливаясь, дело может зайти очень далеко. Похищение любимого человека, члена семьи или близкого друга и последующие угрозы причинить ему вред могут сломить даже самого преданного слугу благородного дома. Некоторые ментаты предполагают, что при таком подходе можно разрушить даже имперское кондиционирование. Разумеется, это всего лишь теоретические рассуждения, которые никто не проверял на практике. Тем не менее такая гипотеза существует. Никто не спорит, что позор, изгнание или смерть – традиционные рычаги давления при шантаже – достаточно мощны, но мысль о том, что любимый человек каждую секунду подвергается пыткам, может заставить человека решиться на немыслимые вещи, лишь бы прекратить страдания родной души. Только самые извращённые ментаты, которые, к сожалению, всё же встречаются в Империи, способны спланировать подобную операцию.

Применение актива: заложник – похищенный, пленённый и запуганный – это мощный мотиватор для тех, кому он дорог, но захват и содержание заложника сопряжены с большим риском и определёнными затратами. Он должен находиться в относительной целости и сохранности – там, откуда не сможет сбежать.

Ключевые слова: напуганный, пленный, ценный.

КОМПРОМАТ

Запретный плод – сладок. Жаждать того, чем обладать нельзя, вполне естественно для человека. Деньги, наркотики, плотские утехи… Самым притягательным кажется именно то, что запрещено законом, будь то закон Ландсраада или конкретного благородного дома. Но ведь законы, как известно, существуют для того, чтобы их нарушать. В конце концов, всегда найдётся тот, кто будет готов исполнить любое странное желание… за определённую плату. Впрочем, существует риск, что этой платы ему покажется мало. Сделать запись в той или иной форме ведь ничего не стоит, так почему бы не обеспечить себе шанс в будущем заработать ещё немного? А пока запись может ждать своего часа.

Применение актива: это, как правило, аудио- или видеозапись чьей-то незаконной (или по меньшей мере постыдной) деятельности; жертва шантажа хотела бы сохранить эту запись в тайне и готова на многое ради этого пойти.

Ключевые слова: постыдное, разрушающее репутацию.



Связи

Каждому шпиону необходимы связи. Любой, кто умудрился прожить дольше месяца, скорее всего, уже ими обзавёлся. Связи – это глаза и уши, а иногда и голос любого шпиона. Агент не может находиться во всех местах одновременно, но нуждается в информации точно так же, как ментат, рассылающий везде своих осведомителей. Чтобы получать информацию, шпиону нужно как можно больше связей во всех слоях общества: оборванец, влачащий жалкое существование в сточной канаве дворца Харконненов, не менее важен для него, чем богатый торговец пряностью, путешествующий на борту звездолёта КООАМ. Каждому из них есть что рассказать, но, разумеется, они ничего не делают просто так. Каждому из них что-то нужно. К каждому необходим свой подход.

БЫВШИЙ ШПИОН

Шпионы существовали всегда. Тысячелетиями дома Ландсраада пытаются переиграть друг друга, тысячелетиями Падишах-Император пристально следит за каждым их шагом – и без шпионов не обойтись ни одной из сторон. Шпионы собирают информацию и следят за большими и малыми домами. В их руках нередко оказываются судьбы мира. Некоторые шпионы в конечном итоге отходят от дел, другие впадают в немилость или сбегают. Есть те, кому удаётся выжить самостоятельно. Впрочем, прежняя жизнь не всегда их отпускает. Старые привычки дают о себе знать. Свои навыки и связи они используют, чтобы оставаться на плаву и зарабатывать на жизнь.

Бывшему шпиону могут быть известны личности других бывших и действующих агентов. Он может выйти с ними на связь, обратиться к ним за помощью, советом или другой специфической услугой. Но не стоит забывать, что шпионы ведут опасную игру. Не стоит слепо доверять кому-то из них, даже если он утверждает, что оставил своё ремесло в прошлом.

Применение актива: к бывшему шпиону, заслужившему доверие в прошлом, можно обратиться, если необходимо убежище или сведения относительно действий противника.

Ключевые слова: находчивый, опытный, умный.

КУРТИЗАНКА

Секс – это всегда большой соблазн, так что знакомства среди платных сексуальных партнёров обоих полов могут быть весьма полезны. Люди имеют тенденцию расслабляться и терять бдительность, когда с них снимают одежду, и опытная куртизанка сумеет многое узнать, ненавязчиво расспросив партнёра, пошарив у него в карманах и присмотревшись к той компании, в которой он предпочитает отдыхать. Куртизанка может оказаться очень полезным союзником и информатором, если, конечно, согласится шпионить за своими клиентами. К тем, кто нарушает конфиденциальность своих клиентов, относятся крайне строго. Её ждёт суровое наказание, если её раскроют. А значит, и награда за информацию должна быть щедрой.

Применение актива: опытная куртизанка, у которой есть доступ в личные апартаменты богатых и влиятельных людей, может принести много пользы, если действовать аккуратно.

Ключевые слова: предприимчивый, привлекательный, хитрый.

ТОРГОВЕЦ НА ЧЁРНОМ РЫНКЕ

Рано или поздно у каждого возникает необходимость приобрести какую-то вещь. Некоторые вещи достать очень просто – они продаются на любом рынке или в магазине. Другие придётся хорошенько поискать. Знакомый торговец на чёрном рынке может существенно облегчить поиски – такие люди способны достать всё что угодно. Да, они задирают цены, зато экономят время. Кроме того, незаконные предметы можно достать только через них. Учитывая деликатность некоторых поручений, стоит иметь дело только с проверенными торговцами.

Применение актива: торговец с чёрного рынка – это свой человек как в бизнесе, так и в преступном мире; он может достать любой предмет и не станет задавать лишних вопросов, если, конечно, оплата будет щедрой.

Ключевые слова: известный, опытный, предприимчивый.

Придворные

Падишах-Император – самый могущественный человек во Вселенной и, как все великие правители до него, он тоже окружил себя придворными. Каждый человек из приближённых Императора, независимо от пола, вероисповедания или культуры, всеми силами старается привлечь к себе его внимание и, если повезёт, извлечь из этого какую-то выгоду. Придворных можно встретить в самых разных уголках Вселенной – одни занимают высокие должности, другие выжидают подходящий момент, чтобы взять власть в свои руки. Среди них встречаются самые разные люди, как по характеру, так и по происхождению: от истинных художников, ищущих покровительства у Императора или одного из великих домов, до ушлых политиков, наращивающих своё влияние и ожидающих подходящего момента, чтобы им воспользоваться. Последние, разумеется, наиболее опасны. Впрочем, кем бы ни был придворный, знакомство с ним может принести немало пользы, если суметь найти к нему верный подход.

АМБИЦИОЗНЫЙ ДЕБЮТАНТ

Независимо от своего положения и жизненного опыта, чтобы быть принятым при дворе Падишаха-Императора, нужно немало потрудиться. Необходимо найти того, кто научит всем тонкостям придворного этикета: как без слов выразить свои намерения и обозначить свои права, какой жест позволит пройти в рабочий кабинет или чью-либо библиотеку. Однако важны не только действия. Без хорошего проводника даже самый проницательный агент может потеряться в этих хитросплетениях интриг и в многообразии заключённых союзов. Амбициозный придворный дебютант, у которого достаточно связей, чтобы быстро сделать себе имя при дворе, – идеальная цель для любого, кому нужен свой человек в свите Падишаха-Императора. Он, с одной стороны, достаточно влиятелен, а с другой – крайне неопытен, что позволит манипулировать им без особого труда.

Применение актива: юный наследник благородного дома или молодой человек с хорошими связями, лишь недавно примкнувший к свите Падишаха-Императора, хочет как можно быстрее обратить на себя всеобщее внимание.

Ключевые слова: амбициозный, напористый, нетерпеливый

ОБЕДНЕВШИЙ ЗЕМЛЕВЛАДЕЛЕЦ

Далеко не все аристократы могут похвастаться богатством. Колебания цен на рынке Империи и политические интриги порой приводят к тому, что землевладельцы теряют весь свой капитал. Одни влачат жалкое существование в опустевшем дворце, все богатства которого пришлось распродать, чтобы хоть как-то свести концы с концами, другие влезают в огромные долги, лишь бы никто не заподозрил, что дела у них идут не лучшим образом. Впрочем, вечно проблему скрывать не удастся – рано или поздно все узнают, что дом (и лично его глава) погряз в долгах.

Применение актива: обедневший землевладелец – это самый опасный и сомнительный из всех «придворных» активов: среди них могут быть и неистово преданные люди, готовые из кожи вон лезть, чтобы улучшить своё положение, выслужившись перед сюзереном; и озлобленные, затаившие обиду вассалы, которые во всех своих бедах винят вышестоящий дом и готовы из мести сотрудничать с врагами.

Ключевые слова: в упадке, верный/предатель (выберите один вариант), должник.

ПОЛИТИК

Профессиональный политик всегда может сказать, кто сегодня в фаворе, и знает, кого завтра ждёт возвышение, а кому предстоит пасть. Для любого игрока на политической арене эта информация бесценна. Она позволяет вовремя заключать стратегические союзы или рвать связи с теми, кто вот-вот впадёт в немилость. Так уж заведено в Империи, что самые прибыльные владения Падишах-Император жалует тем домам, которые хочет наградить (или наказать), и только тот, кто погружён в придворную политику, достаточно тонко чувствует царящие там настроения, чтобы предсказать грядущие перемены. Когда граф Фенринг прибыл к Харконненам на Арракис, чтобы проинспектировать добычу пряности, первым об этом стало известно придворным политикам, и только позже новость просочилась в Ландсраад.

Применение актива: опытный царедворец, переживший не один переворот, знает всё и обо всех и знаком со многими; кроме того, он достаточно умён и находчив, чтобы не нажить себе неприятностей.

Ключевые слова: находчивый, умный, хитрый.

ПОСЛАННИК БЛАГОРОДНОГО ДОМА

У каждого дома есть множество подданных и слуг, которые представляют его интересы по всей Империи, в том числе при дворе. Положение, обязанности и возможности этих людей могут быть очень разными, но в первую очередь они зависят от положения и возможностей того дома, которому они служат.

Применение актива: в «Главе 3. Создание дома» можно найти список самых распространённых должностей, занимаемых представителями и слугами благородного дома – любого из них можно использовать при создании актива до и во время игры.

Ключевые слова: близкий, верный.

ФАВОРИТ ИМПЕРАТОРА

Тем немногим, кому удалось добиться расположения Падишаха-Императора, нужно постоянно поддерживать его интерес. Их внимание привлекает всё, что может удивить или развлечь их покровителя. Не менее полезны для них и молодые придворные, которых можно использовать и на которых при необходимости можно свалить всю вину. Верность – редкий гость при дворе. Настроение Падишаха-Императора меняется часто и быстро, из-за чего разрушаются союзы и бывшие друзья становятся врагами. Тот, с кем вы вечером пили на брудершафт, может попытаться убить вас следующим же утром. Фавориты императора, как правило, недолго остаются таковыми, и делают всё, что в их силах, чтобы удержать своё положение как можно дольше. Опытные интриганы могут воспользоваться этим, но любое неосторожное слово, скорее всего, обернётся катастрофой.

Применение актива: фаворит императора, заслуживший его доверие, может такое, о чём другим остаётся только мечтать. С его помощью можно попасть куда угодно и получить любую информацию. Но риск близких контактов с подобным человеком очень велик: если он неожиданно впадёт в немилость и будет изгнан (или даже казнён), последствия могут коснуться всех, кто имел с ним какие-либо дела.

Ключевые слова: безжалостный, осторожный, хитрый.



ГЛАВА 8

ВЕДУЩИЙ

Во всякой вещи скрыт узор, который есть часть Вселенной. В нём есть симметрия, элегантность и красота — качества, которые прежде всего схватывает всякий истинный художник, запечатлевающий мир. Этот узор можно уловить в смене сезонов, в том, как струится по склону песок, в перепутанных ветвях креозотового кустарника, в узоре его листа. Мы пытаемся скопировать этот узор в нашей жизни и нашем обществе и потому любим ритм, песню, танец, различные радующие и утешающие нас формы. Однако можно разглядеть и опасность, таящуюся в поиске абсолютного совершенства, ибо очевидно, что совершенный узор — неизменен. И, приближаясь к совершенству, всё сущее идёт к смерти.

Принцесса Ирулан, «Избранные изречения Муад'Диба»

В ЧЁМ ЗАДАЧА ВЕДУЩЕГО?

Готовы ли вы к тому, чтобы привести в движение целый мир? Взяв на себя роль ведущего, вы становитесь универсальным игроком. У вас не один и не два персонажа, а целая армия: каждый болтливый убийца, каждый отчаявшийся продавец воды или вспыльчивый контрабандист говорит вашим голосом. Более того, вашей воле подчиняются ветры Арракиса. Вам решать, сорвут ли они крылья с орнитоптера, на котором летят персонажи игроков. Возможно, их ждёт печальная участь – упасть в горячие объятия пустыни и быть сожранными песчаным червём. Или ещё хуже – умереть медленной и мучительной смертью от зноя и жажды. Впрочем, возможно, они спасутся? Вам решать.

ХОРОШИЙ ВЕДУЩИЙ...

Ведущий настольно-ролевой игры – это проводник, показывающий игрокам интересные пути, по которым они могут отправить своих персонажей. Нельзя сказать, что это такая уж простая работа, но она очень увлекательна! Что бы вы ни делали, не забывайте: цель любой игры в том, чтобы всем было весело и все хорошо провели время.

...СОТРУДНИЧАЕТ С ИГРОКАМИ

Ведущий – это сценарист игры, а игроки – его ассистенты. Ведущий погружает игроков в полный опасностей мир, разворачивает вокруг персонажей историю, которую, вероятно, сочинил он сам. Но персонажи обладают собственной волей, и их решения могут повернуть сюжет в самых неожиданных направлениях. Вместе ведущий и игроки создают уникальную повесть во вселенной «Дюны» – подобной повести никогда не было и не будет, и она полностью принадлежит вам. Всем вместе.

...СОЗДАЁТ ИГРУ И НАПРАВЛЯЕТ ЕЁ ХОД

Вы можете взять готовый сценарий или написать собственный. Игра может быть короткой, на одну игровую встречу, или развернуться в долгую эпическую кампанию длиной в несколько лет. Как ведущий вы должны создать всех второстепенных персонажей, определить скорость развития событий, возможные риски для персонажей игроков и награду, которую они получат. Более подробно о длине и масштабе игры можно прочитать в разделе «Короткая игра или длинная кампания» на стр. 219, а о написании собственного сценария – в разделе «Создание приключения» на стр. 221.

...СТАРАЕТСЯ СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ВСЕ ПОЛУЧИЛИ УДОВОЛЬСТВИЕ

Приключения в мире «Дюны» могут быть опасными и напряжёнными, но за столом все участники должны чувствовать себя комфортно. Перед игрой стоит обсудить между собой, какие темы лучше не затрагивать и где провести границу в описаниях. Понимание и уважение между игроками важны как во время игры, так и в промежутках между игровыми встречами. Более подробно см. в разделе «Доверие и уровень комфорта игроков» на стр. 232.

...НАСЛАЖДАЕТСЯ ИГРОЙ!

Если вы как ведущий выполните все условия выше, игра непременно получится! Вы создадите собственную историю об отважных космических путешественниках, которые противостояли всему Ландсрааду или бросили вызов стихиям на Арракисе. И хорошо проведёте время.

ПЛОХОЙ ВЕДУЩИЙ...

...ПЫТАЕТСЯ «ПОБЕДИТЬ» ИГРОКОВ

Многочисленные враги постоянно строят козни и пытаются навредить персонажам. Все они находятся под контролем ведущего. Но ведущий не является врагом для игроков. Цель ролевой игры – совместно рассказать увлекательную историю, полную приключений. Никто не выиграет, если персонажи лишатся всего и зайдут в тупик.

...ПРИНОСИТ ГЛАВНЫМ ГЕРОЯМ ПОБЕДУ НА БЛЮДЕЧКЕ

В то же время победы не должны доставаться персонажам легко! Оказаться на краю пропасти, а затем вернуться с триумфом – это незабываемый момент. И вполне возможно, что вернутся далеко не все. Нравы Империи отличаются своей жестокостью, а смерть персонажа может стать запоминающимся драматическим эпизодом. Впрочем, задача ведущего – не убить главных героев, а помочь им рассказать свою историю.

ПОДСКАЗКИ

ГИБКОСТЬ МЫШЛЕНИЯ – КЛЮЧ К УСПЕХУ

Нет ничего страшного в том, чтобы отойти от сценария. Меняйте правила. Будьте готовы отказаться от запланированных ходов, если появятся более интересные варианты. Советы и рекомендации вы найдёте на стр. 226 в разделе «Ведение игры».

НЕ КАЖДЫЙ МОЖЕТ СТАТЬ КВИСАТЦ ХАДЕРАХОМ...

Однако многим игрокам нравится чувствовать себя особенными хотя бы изредка. Дайте им такую возможность. Не забывайте, что вы на стороне главных героев, а не их врагов.

НЕ ТРЕБУЙТЕ ОТ ИГРОКОВ ИМПРОВИЗАЦИИ

Некоторым игрокам ничего не стоит вдохновенно описать, как именно острый язык помог их персонажам выбить из важного вельможи на светском приёме признание, что тот обманом лишил торговцев воды их доходов. Это достойно восхищения!

Однако не всем импровизация даётся одинаково легко. Кому-то сложно придумывать на ходу. И в этом нет ничего плохого. Если игрок успешно прошёл проверку, но по какой-то причине не хочет углубляться в детали, достаточно просто

сказать, что персонажу удалось добиться признания, а вельможа остался оплакивать свою загубленную репутацию. Быть может, в следующий раз к игроку придёт вдохновение, и он добавит красочное описание своих действий.

У ВСЕХ БЫВАЕТ ТВОРЧЕСКИЙ КРИЗИС. У ВЕДУЩИХ ТЕМ БОЛЕЕ!

Иногда хорошие идеи просто не приходят в голову. Нет ничего страшного, если из-за волнения не получается импровизировать. Не стоит из-за этого расстраиваться. Если у вас есть заготовки, которые можно вставить в любой момент игры, воспользуйтесь ими. См. «Ведение игры» на стр. 226.

Ещё в таких случаях иногда помогает небольшой перерыв. Переведите дыхание, выпейте чаю, перекусите, сходите в другую комнату. Если это не помогает, можно прервать встречу и продолжить игру в другой день. Остановиться на самом интересном месте, чтобы игроки изнывали от желания узнать, что же будет дальше, не такая уж плохая идея. Это один из эффективных приёмов в арсенале рассказчика.

КОРОТКАЯ ИГРА ИЛИ ДЛИННАЯ КАМПАНИЯ

Невозможно играть в «Дюну», не почувствовав на себе гигантских масштабов этой вселенной – от необъятных пустынь Арракиса до бесконечной пустоты космических пространств. Даже от самого названия «Дюна» веет безбрежными песками. На этом фоне персонажам немудрено потеряться. Что могут эти маленькие и хрупкие создания перед лицом стихии или политических интриг вселенского масштаба? Как ввести их в сюжет? С чего начать? И как долго будет продолжаться их приключение? Все эти вопросы могут в первый момент поставить ведущего в тупик. Есть истории о таинственных происшествиях, в которых истина раскрывается постепенно, через несколько игровых встреч. А есть самодостаточные камерные приключения на одну игровую встречу. Подготовка любой игры начинается с определения масштаба событий, который повлияет и на общую продолжительность кампании.

МАСШТАБ

Приключения, как и отдельные конфликты (см. «Главу 6. Конфликт»), могут отличаться друг от друга своей грандиозностью. Заранее определив масштаб происходящего и границы игрового пространства, участники игры будут лучше ориентироваться, понимать диапазон своих возможностей, а также получат представление о том, чего можно ожидать от противников. История, разворачивающаяся исключительно на улицах Арракина, существенно отличается от той, где героям предстоит путешествовать от одной планеты Империи к другой. В целом, все игры по масштабу можно разделить на три разновидности: **локальные**, **планетарные** и **галактические**.

ЛОКАЛЬНЫЙ МАСШТАБ

Действие такой игры происходит в ограниченном пространстве – это может быть фрименский сиетч, космический корабль или, скажем, город. Такой масштаб лучше всего подходит для коротких игр, а также для новых групп игроков, незнакомых друг с другом. Локальная игра позволяет познакомить участников с чем-то новым для них, создав в то же время конфликт, затрагивающий персонажей лично, на самом интимном уровне. В игре локального масштаба важно каждое действующее лицо – каждый участник событий, будь то персонаж игрока или ведущего, может существенно повлиять на происходящее, а его поступки так или иначе отразятся на судьбе всех остальных.

В центре сюжета может быть ограбление, убийство, история становления кого-то из персонажей, местные политические интриги или некрупный территориальный конфликт. Экспозицию в играх локального масштаба можно подать через действия самих главных героев. Если ведущему необходимо сообщить игрокам какую-то важную информацию, персонажи могут получить её, к примеру, подслушав разговор во время ограбления. История путешествия на межзвёздном фрегате может плавно подвести к приключениям на самой Дюне, позволив игрокам привыкнуть к реалиям мира. А простое задание по доставке ценного предмета искусства – попутно познакомить с культурой и традициями города, в котором находятся персонажи.

Секрет хорошей локальной игры в том, чтобы во всём придерживаться правила: чем меньше, тем лучше. Вот несколько примеров игры локального масштаба:

- В королевском дворце слуги находят тело убитого аристократа. Охрана закрывает все входы и выходы, а персонажи оказываются главными подозреваемыми. На самом деле они невиновны. Им предстоит очистить своё имя, для чего, вероятно, надо будет отыскать настоящего убийцу.
- Правители Арракиса нанимают персонажей, чтобы сопроводить груз пряности из Карфага в Арракин. На грузолёт нападают контрабандисты, в результате чего он терпит крушение в 20 километрах от столицы, а на горизонте показывается песчаный червь.

ПЛАНЕТАРНЫЙ МАСШТАБ

В игре планетарного масштаба задействовано несколько местностей в пределах одной планеты. Сюжеты цикла романов «Дюна» в основном именно планетарного масштаба: большая часть приключений происходит на планете Арракис. Действие переносит нас то на улицы Арракина, то в пещеры сиетча Табр. Чтобы добраться из одного места в другое, требуется транспорт: орнитоптер или песчаный червь. В каждой

местности действуют свои законы и правила, которые устанавливают и поддерживают местные лидеры: наиб у фрименов, губернатор у подданных Империи. Локальная игра отличается единообразием среды – там действие происходит в каком-то одном месте. В то время как игра планетарного масштаба может проходить на фоне самых разных ландшафтов.

Войны, дипломатические миссии, исследовательские экспедиции, авантюрные похождения – всё это и многое другое подходит в качестве основы сюжета для игры планетарного масштаба. В конфликт, как правило, бывают вовлечены большие группы людей. В таких играх друг другу противостоят целые культуры, этносы, религиозные течения, политические идеологии и т. п. Действия персонажей влияют не столько на них самих, сколько на общество в целом.

Хорошая игра планетарного масштаба должна мотивировать персонажей путешествовать из одного места в другое.

- Действие происходит на планете Поритрин. Персонажи игроков обнаруживают шпиона из дома-соперника. Шпион выводит персонажей из планетарной столицы Старды в долину реки Исаны, где находится тайное убежище.
- Персонажи незаконно пробираются в Дом капитула на планете Валлах IX, что само по себе уже достижение. Им необходимо похитить одну из учениц Бене Гессерит.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ МАСШТАБ

Игра галактического масштаба разворачивается на необъятных просторах Обитаемого космоса со всеми его чудесами. Лучше всего такой масштаб подходит для длительных кампаний, повествующих о жизни и многочисленных приключениях персонажей игроков. Однако и короткая игра может развернуться по всему космосу, если персонажам необходимо за короткое время пересечь галактику: например, аристократу нужно вовремя попасть на важное мероприятие, проходящее на другом конце Вселенной, или представителю одного из благородных домов – прибрать к рукам бесценный артефакт, за которым также охотятся его конкуренты из других звёздных систем.

В межзвёздное путешествие персонажей игроков может отправить миссия по спасению союзника или поиску бесценной реликвии, политические интриги имперского масштаба, война между великими домами или космическая авантюра. Герои могут воспользоваться услугами Космической гильдии, чтобы перемещаться между планетами, описанными в этой книге или придуманными ведущим. Действия, которые совершают персонажи, способны изменить ход истории.

Самое главное в хорошей игре галактического масштаба – это эпичность.

- Персонажи игроков отправляются в путешествие, чтобы найти давно потерянного родственника. Сперва у них есть лишь тонкая ниточка: свидетельство контрабандистов с Арракиса. Она приводит их на рынок рабов Поритрина, где они узнают финальную точку своего путешествия: арены гладиаторов на Гьеди Прайм.
- Коллекционер предлагает персонажам игроков плату за то, что они соберут и привезут ему все части личного дневника одного из участников Батлерианского джихада. Книгофильмы разбросаны по всей Вселенной, и персонажам приходится перелетать с одной планеты на другую в поисках зацепок и самих записей.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Игры могут быть как короткими историями на одну встречу, так и протяжёнными кампаниями. Взять, к примеру, литературные произведения: среди них есть короткие рассказы, длинные повести и огромные трёхтомные романы. Ролевая игра в этом смысле мало чем отличается. Её длительность зависит от сложности и разветвлённости намеченного сюжета. В короткой односерийной игре будут, скорее всего, один-два сюжетных поворота и, соответственно, одна-две сцены. Если их намечено больше, стоит задуматься о многосерийной кампании.

- **Односерийная игра.** Побег из тюремной камеры. Первая сцена разворачивается в камере, где персонажи могут познакомиться друг с другом. Вторая сцена – попытка побега. Игра заканчивается, когда персонажи достигают безопасной зоны.
- **Трёхсерийная игра.** КООАМ зафиксировало падение прибыли. Все большие дома созваны на Кайтейн для обсуждения текущей ситуации. Первая игровая встреча – съезд акционеров, на котором у персонажей игроков появляются первые подозрения относительно того, кто виновен в происходящем. Вторая встреча – путешествие на родную планету подозреваемого для сбора улик. Третья встреча – конфронтация со злоумышленником.
- **Девятисерийная игра.** Девять заговорщиков намереваются свергнуть главу большого дома. Каждая игровая встреча посвящена конфронтации с одним из них. Все заговорщики обитают в разных местах и готовы защищаться самыми изощрёнными способами.



СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это, без сомнения, самая увлекательная часть подготовки к игре. Что ждёт игроков и их персонажей? Политические интриги? Козни КООАМ? С какими опасностями столкнутся герои во время своих путешествий по мирам Империи?

Ведущий может заранее самостоятельно продумать все детали сюжета от начала и до конца... но это вовсе не обязательно. У каждого ведущего свой стиль ведения игры. Ему доступно множество средств, которые помогут воплотить именно тот сюжет, который он задумал, даже если у него мало времени на подготовку.

ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ГОТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

Готовое приключение – это полное изложение сюжета будущей игры со всеми предполагаемыми поворотами и ключевыми моментами. Оно содержит описания всех главных действующих лиц, для каждого из которых даны готовые листы персонажей. Ведущему практически ничего не нужно делать самому – он может сразу начинать игру.

Готовые кампании и приключения допускают изменения сюжета и персонажей в той или иной степени. Чтобы выбрать наиболее подходящий для вас сценарий, обратите внимание на его аннотацию.

СОВЕТЫ ДЛЯ ТЕХ, КТО ИГРАЕТ ПО ГОТОВЫМ СЦЕНАРИЯМ

ПРОЧТИТЕ СЦЕНАРИЙ ДО КОНЦА

Если перед вами не стартовый набор, где в правилах указано, что игру можно начинать без подготовки, необходимо сперва ознакомиться со всеми материалами. Понимание того, в какую сторону движется сюжет и какие возможности есть у игроков, позволяет ведущему эффективнее управлять второстепенными персонажами.

ПОДГОТОВЬТЕСЬ

Выпишите ключевые моменты сюжета. Прочувствуйте характер каждого второстепенного персонажа. Отметьте закладками правила, которые могут понадобиться во время игры. Не будет лишним также раздать игрокам справочный материал или, быть может, предоставить им карту местности. Со временем, когда вы лучше узнаете друг друга, станет виднее, какая подготовка нужна именно вашей группе.

ИМПРОВИЗИРУЙТЕ ИЛИ ПРИДЕРЖИВАЙТЕСЬ НАПИСАННОГО

Не бойтесь импровизировать и отходить от заданного в сценарии сюжета. Готовые приключения создаются для того, чтобы помочь ведущему, а не сдерживать его фантазию.

Если игроки затеяли что-то незапланированное, а вы не хотите далеко отходить от сценария, нет ничего страшного в том, чтобы напомнить им, какие задачи лежат перед их персонажами, вернув таким образом происходящее в заданные приключением рамки. В разделе «Создание персонажей ведущего» на стр. 263 можно найти советы по тому, как использовать персонажей ведущего для направления действий игроков.

СОБСТВЕННАЯ КАМПАНИЯ

Пришло время потирать руки со зловещей ухмылкой! В собственной кампании всё в вашей власти. Что предстоит персонажам? Ограбление, расследование, разведка, спасательная миссия или ещё что-нибудь не менее интересное?

Существуют тысячи способов написания сценария собственной игры, но проще всего начинать с завязки и мотивации злодея.

ЧТО ТАКОЕ ЗАВЯЗКА?

Самая простая завязка ставит перед персонажами некую цель, частично обозначает риски и намекает на возможную награду. Как правило, параллельно в игру вступает персонаж ведущего, у которого есть некая предыстория, имеющая отношение к завязке, цель, и в его планах определённое место занимают персонажи игроков.

Вот такая завязка может положить начало длинной кампании.

> *Один из малых домов обвиняет некую Пинту, торговку из Арракина, в том, что она пыталась продать им отравленную воду. Она утверждает, что невиновна. Малый дом готов заплатить тому, кто представит доказательства её вины (настоящие или сфабрикованные, не имеет значения). Пинта боится, что её признают виновной, а вступиться за неё некому. Тому, кто поможет ей очистить своё имя, она обещает отдать карту, ведущую, по её словам, к сокровищам, спрятанным в пустыне.*

В этой завязке фигурируют две конфликтующие стороны, каждая из которых предлагает награду. Персонажи могут рискнуть и помочь Пинте, или действовать наверняка, заслужив при этом расположение малого дома.

ЧЕГО ХОЧЕТ АНТАГОНИСТ?

Тут будут уместны классические вопросы в духе «что, где и когда». Ответы на них помогут разобраться в мотивации антагониста.

- Кто он?
- Что он хочет заполучить?
- Когда он собирается начать действовать?
- Где он собирается действовать?
- Почему он этого хочет?
- Как он привык решать свои проблемы?

В разделе девятой главы «Создание персонажей ведущего» на стр. 263 можно найти советы по созданию многогранных персонажей-злодеев, которые станут прекрасными противниками для главных героев.

Случайная завязка

Бросьте d20 по одному разу для каждой из колонок в таблице ниже. В результате вы получите простую завязку для кампании или игровой встречи.

Схема следующая: персонажи игроков по заданию [персонажа] должны проникнуть в некое [место], чтобы совершить [действие] с [объектом], который находится под охраной [противника].

Допустим, на кости пять раз выпало 1. Тогда завязка будет выглядеть следующим образом:

Персонажи игроков по заданию Баширы, главы службы безопасности малого дома, должны проникнуть на склад и выкрасть секретные сведения, которые находятся под охраной сардаукаров.

И… да! Пустыня – это и место действия, и противник. В конце концов, мы на Арракисе.

РЕЗУЛЬТАТ	ДЕЙСТВИЕ	ОБЪЕКТ	МЕСТО	ПРОТИВНИК	ПЕРСОНАЖ
1–4	Выкрасть или похитить…	Секретные сведения	Склад	Сардаукары	Башира, глава службы безопасности малого дома
5–8	Разгадать тайну…	Наследник малого дома	Имение	Системы безопасности	Каунос, торговец
9–12	Расследовать убийство или саботаж…	Артефакт	Сиетч	Пустыня	Анка, фримен и продавец дистикомбов
13–16	Убить или уничтожить…	Запретная технология	База контрабандистов	Космическая гильдия	Хигай, контрабандист
17–20	Спасти или вернуть…	Тайный запас пряности	Пустыня	Контрабандисты	Акира, пилот орнитоптера

ЗАВЯЗКА И АНТАГОНИСТ ПРИДУМАНЫ. ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь нужно разобраться с тем, каким образом персонажи игроков смогут достичь поставленной цели. Какие у них есть варианты? Чтобы прояснить этот вопрос, нужно разобраться в том, как сложилась текущая ситуация.

Если брать пример, приведённый ранее, нелишним будет для начала решить, как именно яд попал в воду. Возможно, это случилось ещё до того, как вода попала в руки Пинты? Как персонажи смогут это узнать? Возможно, они обследуют склады с цистернами, где хранится вода на продажу, и найдут там следы яда. Или допросят других торговцев и узнают от кого-то из них, что тот видел ночью подозрительного человека, выходящего из складских помещений.

Ещё два важных вопроса: «Почему именно сейчас?» и «Что случится, если антагонист победит?» Ответив на них, вы определите ставки в игре и дадите персонажам игроков повод действовать незамедлительно.

Представляя себе ход предшествовавших событий, проще определить, как персонажи ведущего должны вести себя в ответ на действия персонажей игроков. Не обязательно при этом торопиться. Если вам требуется время на обдумывание, игру можно отложить до следующей встречи.

Несколько советов

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего вносят в игру разнообразие и добавляют ощущение азарта. Чтобы всегда быть наготове, стоит заранее создать побольше разных незначительных персонажей, чтобы вводить их в игру в ответ на неожиданные действия персонажей игроков.

Незначительный персонаж может со временем стать важным или даже ключевым, если главные герои будут достаточно часто с ним взаимодействовать. Всем персонажам ведущего, независимо от их важности, нужна чёткая мотивация. Вы должны всегда понимать, зачем тот или иной человек появился в сцене. Более подробно о создании персонажей ведущего можно прочитать на стр. 263.

СОЗДАНИЕ МЕСТНОСТИ

Если у вас на уме есть интересные места, в которых должно происходить действие, опишите их в общих чертах. Постарайтесь учесть разные аспекты. Какие там запахи? Какие звуки? Подобные детали помогают оживить обстановку, сделать местность более реальной и ощутимой.

В завязке о торговке водой Пинте упомянут склад. Далее приведены некоторые детали, которые можно было бы добавить к описанию этого склада. Заметьте, что, помимо внеш-

них признаков, внимание уделено звукам, запахам и другим ощущениям, которые могут появиться у персонажей.

Описание склада. *Дверь с шипением открывается, и вы проходите внутрь склада. Внезапно вспыхнувшие плавающие лампы заставляют вас прищуриться, но через мгновение глаза привыкают к свету, и вы видите ряды цистерн, уходящие вглубь помещения. Тяжёлый, влажный воздух затрудняет дыхание. Ноздри щекочет непривычный запах плесени. На стене дребезжит и постукивает агрегат по рекультивации воды. Очевидно, ему требуется техобслуживание. Возможно, именно здесь яд попал в воду, которую продавала Пинта.*

РАЗНООБРАЗИЕ В ИГРЕ

Говорят, прелесть жизни – в разнообразии. Если каждый участник игры получит возможность сказать своё слово и спасти положение, сюжет покажется более интересным и насыщенным. Специфические задачи, нацеленные на сильные стороны отдельных персонажей игроков, дадут им возможность действительно почувствовать себя главными героями. Хорошая драка – это прекрасно, но не все проблемы нужно непременно решать насилием. Оставьте место для дипломатии, головоломок и любых других испытаний, которые только могут прийти вам в голову.

Создавая игру, старайтесь продумывать альтернативные способы решения проблем. К примеру, если игроки рвутся в бой, неплохо было бы иметь наготове парочку солдат, преграждающих дорогу. А если, наоборот, стремятся решить дело мирным путём, быть может, нейтральная сторона поможет им миновать охрану? Невозможно заранее предугадать, какой путь выберут игроки, так что лучше всегда быть готовым к непредвиденным обстоятельствам.

МНЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Не забывайте: игра должна приносить удовольствие всем участникам. Вы все собрались для того, чтобы развлекаться. Так что, продумывая игру, держите в голове условия, о которых вы договорились на нулевой игровой встрече (см. раздел «Доверие и уровень комфорта игроков» на стр. 232). Относитесь с уважением к игрокам и вместе с тем требуйте уважения к себе.

ПРИМЕР АНТАГОНИСТА

МАЛФЕЙС ФЕРРЕЙРА

Кто? Малфейс Феррейра, аристократка, руководящая одним из малых домов Арракиса.

Что? Она хочет стать членом совета директоров КООАМ.

Когда? Многие годы она ждала подходящего момента, и вот он настал.

Где? Она живёт и ведёт все свои дела на Арракисе, но надеется вместе с креслом директора КООАМ получить от Императора сиридар-лен.

Почему? У её семьи никогда не было большого влияния – она занимает скромную позицию малого дома на Арракисе. От Феррейра всегда ждали только одного: безоговорочной поддержки любого дома, который владеет Арракисом в данный момент. Малфейс за свою жизнь видела уже несколько владетелей, но ни один из этих безмозглых баронов и герцогов не смог наладить нормальную добычу пряности. Она уверена, что её семья справится лучше.

Как? Малфейс заключила сделку с представителем КООАМ. Эта циклопическая коммерческая организация недовольна долей в добычи пряности, которую она получает от нынешних правителей планеты. Если Малфейс найдёт способ скомпрометировать великий дом, который в данный момент держит лен, КООАМ сделает всё возможное, чтобы отправить этот дом в изгнание и передать директорское кресло дому Феррейра.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

АРРАКИС ЖДЁТ!

Если вы готовы повелевать песчаными бурями Арракиса и многочисленными коварными обитателями Империи, взяв на себя роль ведущего, вам нужно найти несколько игроков, провести с ними нулевую игровую встречу и вместе создать главных героев будущего приключения.

ПОИСК ГРУППЫ ИГРОКОВ

Где отыскать ту родственную душу, что ринется бесстрашно навстречу приключениям вместе с вами?

ДРУЗЬЯ

За годы своего существования вселенная «Дюны» обрела немало поклонников благодаря книгам, фильмам, компьютерным и настольным играм. Возможно, среди ваших друзей и знакомых они тоже есть. Вы удивитесь, узнав, как много людей согласны, что пряность должна поступать.

ИНТЕРНЕТ

В сети существует множество ресурсов, с помощью которых можно найти желающих сыграть в ролевую игру, – от социальных сетей до специализированных программ, позволяющих проводить игры через интернет.

Чтобы начать поиск игроков, оставьте объявление на странице ролевого клуба в своём городе или на любой другой тематической площадке. Ведущих всегда не хватает.

МАГАЗИН НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Магазины, специализирующиеся на продаже настольных игр, можно найти по всему миру. Нередко в магазинах есть специально отведённые для игр столы. Некоторые магазины проводят короткие игры для случайных игроков из числа посетителей. Иногда у них есть даже специальные дни, посвящённые той или иной игровой вселенной.

В таком заведении несложно найти единомышленников. Возможно, вам даже позволят разместить объявление о наборе прямо в магазине или поспрашивать покупателей, не хотят ли они присоединиться к игре. Магазины могут предоставить уйму возможностей, а найти их можно через любой поисковый сайт в интернете.

ФАНАТЫ «ДЮНЫ»

Множество людей во всём мире обожает вселенную «Дюны». Их можно найти в интернете и, скорее всего, в вашем городе. Даже если они никогда не играли в настольно-ролевые игры, возможно, они будут рады окунуться в водоворот пряности вместе с вами. Так что если вы знаете какое-то место, где собираются фанаты «Дюны», вероятно, там вы сможете найти игроков, которые присоединятся к общему приключению.

КАК НАСТРОИТЬ КОМФОРТНУЮ ИГРУ

НУЛЕВАЯ ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

Нулевая игровая встреча – это первая встреча участников игры, которая проводится до начала приключения (виртуально или вживую). Не стоит недооценивать её важность. Нулевая встреча – это возможность обсудить условия будущей игры, обозначить границы допустимого и в целом обменяться ожиданиями (см. раздел «Доверие и уровень комфорта игроков» на стр. 232).

На нулевой встрече у вас также будет возможность сообща создать своих персонажей или выбрать из числа готовых (в некоторых опубликованных сценариях они есть).

КОРОТКИЕ ИГРЫ

При игре с новыми людьми лучше начать с односерийных приключений или коротких кампаний на две-три игровые встречи (см. раздел «Короткая игра или длинная кампания» на стр. 219). В этом случае вы без больших усилий сможете довести игру до конца, даже если между участниками возникнет напряжение.

Если вы решили начать с короткого сценария, но планируете потом продолжить, сообщите об этом игрокам, чтобы они понимали, чего ждать от игры. Возможно, игроки захотят создать новых персонажей или продолжить игру старыми, слегка их изменив. В длительных кампаниях подобные изменения не приветствуются, но в самом начале игры, после того как игроки опробовали созданных персонажей на практике и лучше познакомились с правилами, это вполне допустимо. Как персонажи в телесериале могут слегка измениться по сравнению с тем, какими они предстали в пилотной серии, точно так же могут измениться и главные герои в игре. Неверные решения, принятые при создании персонажей из-за недопонимания, не должны портить игрокам удовольствие на протяжении длинной кампании.

НЕСОВМЕСТИМОСТЬ

Взаимопонимание между игроками и уж тем более между игроками и ведущим – это ключ к хорошей игре. Подробнее о том, как справляться с особенностями характера разных игроков, см. в разделе «Характер игроков» на стр. 231.

Впрочем, какими бы великолепными навыками коммуникации ни обладали участники, иногда встречаются люди с прямо противоположными взглядами на то, какой должна быть игра. Бывает так, что кто-то один из группы не сходится во мнениях с остальными. Жизненная ситуация тоже может измениться, и кто-то выпадет из игры из-за банальной нехватки времени. А иногда игра просто не складывается. Такое случается даже с теми, кто годами играет вместе. И в этом нет ничего страшного. Как правило, в этом даже нет ничьей вины.

Не стоит расстраиваться, если ваша группа распалась. Это означает только одно: настало время для новых историй с новой группой игроков.

Секреты создания хорошего персонажа

На нулевой встрече игроки должны создать персонажей. Вот несколько советов, как им в этом помочь.

ПОВОД ДЕРЖАТЬСЯ ВМЕСТЕ

Зачем персонажам держаться вместе? Если игроки продумают этот момент во время создания персонажей, вам будет гораздо проще вести игру.

Повод держаться в команде особенно важен для «волка-одиночки», который в обычных обстоятельствах не склонен сотрудничать с кем бы то ни было (а это довольно популярный тип персонажа). Таким поводом может послужить что угодно: деньги, общая цель, общий враг или даже идеология.

ПЕРСОНАЖ С ИЗЪЯНОМ

Недостатки и причуды делают героев живыми, а игру – интересной и весёлой. Как ведущий вы должны вознаграждать игроков, которые не боятся выявить какой-нибудь изъян у своего персонажа. Слабости, помимо прочего, предоставляют прекрасную пищу для драмы и конфликта, так что отметьте их, чтобы использовать во время игры. История кажется более личностной, когда затрагивает пороки персонажей игроков.

НЕСБАЛАНСИРОВАННЫЕ ГРУППЫ

Группа не обязательно должна быть сбалансированной! Быть может, никто из игроков не захочет брать специализацию в первой помощи или медицине. Или все захотят играть однотипными персонажами. В этом нет ничего страшного – играть такой группой будет не менее интересно.

Секрет увлекательной игры в том, чтобы подходить ко всем проблемам творчески. Если в группе нет определённого типа персонажей, некоторые возможности могут оказаться закрыты, но это не значит, что из ситуации нет выхода. Возможно, игрокам и ведущему придётся слегка изменить свой подход к игре, но в результате может получиться потрясающая история! Даже если у каждого персонажа в группе в руках по молотку, им не обязательно всю игру забивать гвозди.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Если вы планируете кампанию, полную насилия и жестокости, в которой главные герои будут постоянно рисковать жизнью, возможно, игрокам стоит заранее подготовить персонажей на замену. Поражение меньше их расстроит, если они будут предвкушать игру за нового, не менее интересного героя. Игроки могут создать множество незначительных помощников на любой вкус, на каждого из которых можно переключиться в случае смерти главного героя. Игра в «Дюне» фокусируется не столько на отдельных личностях, сколько на доме в целом, так что игрок без особого труда сможет передвинуть на передний план другого героя, причём, при желании, мало чем отличающегося от предыдущего.

РАЗНООБРАЗИЕ

Приветствуйте разнообразие при создании персонажей. Хорошо, если среди них будут представители разных рас, религий, полов и сексуальных ориентаций, придерживающиеся самого разного рода занятий. Советы о том, как этого добиться, см. в разделе «Разнообразие» на стр. 265.

ПРЕДЫСТОРИЯ

У каждого персонажа есть предыстория. Какой бы короткой она ни была, её в любом случае можно использовать, чтобы развернуть сюжетную арку, а то и несколько. Что заставило персонажа присягнуть на верность именно этому дому? Кто научил его всему, что он умеет? И с какой целью? Как они вышли на своих информаторов и почему считают, что им можно доверять? Они получили свои активы в уплату долга? Или им, наоборот, пришлось самим что-то пообещать взамен? Короткое обсуждение предысторий персонажей с игроками порой может дать материала на целое приключение.

ЖЕЛАНИЯ ИГРОКОВ

И, наконец, обратите внимание на то, каких персонажей создают игроки. Это подскажет, какие аспекты игры им наиболее интересны. Присмотреться к персонажам – самый простой и естественный способ разобраться в желаниях игроков. Если игрок делает акцент на социальных навыках, вероятно, он хочет больше интриг, а если на боевых – наверное, ему больше нравится решать проблемы силой. Для хорошей игры важно, чтобы ведущий принимал во внимание особенности персонажей, ведь это позволяет более гармонично включить их в сюжет и дать возможность каждому из них побыть в центре внимания.

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

После того, как листы персонажей будут заполнены, и ведущий подготовит историю под стать героям, можно начинать игру. Имейте в виду, что «Дюна: Приключения в Империи» – это повествовательная система. Правила, описанные в этой книге – не более чем инструменты, которыми можно пользоваться по своему усмотрению. Кто-то любит чаще бросать кости, а кому-то достаточно одной проверки, решающей исход дела. Вы можете модифицировать и интерпретировать правила любым удобным для вас способом, если это сделает игру более интересной для всех её участников.

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА

Знакомы ли друг с другом персонажи игроков? Если нет, то во вступительной сцене они должны познакомиться. Это может произойти разными интересными способами. Возможно, их соберёт вместе какой-то важный персонаж ведущего, у которого есть для них задание. Или, к примеру, все они столкнутся с острой проблемой, решить которую смогут только сообща.

Кроме того, во вступительной сцене стоит задать тон всему приключению. История, которая начинается в баре, вероятнее всего, будет лёгкой и незатейливой, если же завязкой приключения станет пафосная речь высокопоставленного лица, настроение будет уже совсем другим. Возможно также, что это самое лицо будет лежать мёртвым на полу, что сразу подразумевает некую тайну, которую необходимо расследовать.

Вступительная сцена настраивает игроков на определённый лад. Вот несколько примеров:

- Персонажи игроков оказались в одной тюремной камере на Гьеди Прайм. Их арестовали за совершение одного и того же преступления, но на самом деле они все невиновны. Стоит ли им попытаться доказать свою непричастность? Или лучше сбежать?
- Персонажи игроков приглашены на приём по случаю бракосочетания между двумя отпрысками соперничающих домов. У них есть возможность побеседовать с каждым из новобрачных, что задаёт тон семейной драмы и политических интриг.
- Приключение начинается со сцены погони. Грузолёт, в котором находятся персонажи игроков, преследует три орнитоптера. Сюжет с первой минуты бросает персонажей в гущу событий. То, как они оказались в таком положении, может быть раскрыто в следующих сценах – через описание или даже игру ретроспективой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТИМУЛОВ

Стимулы – один из самых сложных элементов данной системы правил. Они предоставляют целый спектр возможностей для нарративного контроля и мотивации персонажей, а также облегчают игру в стиле «кукловода», но использовать стимулы бывает сложно из-за присущей им размытости границ. Делать это можно несколькими способами, в зависимости от того, какого стиля игры придерживается ваша группа.

Обычно, чтобы определить, какой стимул использовать в том или ином случае, во внимание прежде всего принимается соответствующее ему убеждение. Убеждение, по сути, является коротким и ёмким описанием того, что данный стимул значит для персонажа. Оно позволяет игроку придерживаться собственной интерпретации стимула и отказаться от необходимости сверяться с его определением, прежде чем проходить проверку.

Однако некоторые игроки предпочитают начинать именно с определения самого стимула, а уже потом смотреть, подходит ли убеждение, и это тоже неплохой вариант. Если в вашей группе у кого-то возникли сложности с выбором подходящего к ситуации убеждения, предложите ему сперва выбрать стимул, а уже потом разбираться, соответствует ли убеждение поступку (т. е. можно ли использовать Решимость). Используйте тот способ, который вам кажется наиболее удобным. К тому же, всем игрокам необязательно придерживаться одного и того же варианта, главное, чтобы всем было понятно, кто что делает.

При выборе стимула важно помнить, что он зависит от мотивации персонажа, а значит, от того образа, который сложился в голове у игрока. Последнее слово в выборе стимула должно оставаться за ним. Это, впрочем, не означает, что ведущий не может посчитать, что использование того или иного стимула неуместно или по меньшей мере требует лучшего объяснения. Не стоит при этом быть слишком строгим или затевать долгую дискуссию. Достаточно спросить игрока, почему его персонаж совершает данный поступок, и сравнить его ответ с выбранным стимулом и связанным с ним убеждением.

В игре может сложиться ситуация, когда игрок постоянно выбирает один и тот же стимул – тот, у которого ранг выше. До определённой степени в этом нет ничего плохого. Людям свойственно решать проблемы тем способом, который даётся им проще всего, и зачастую они действуют под влиянием самого сильного из своих стимулов. Персонажи – это представители элиты. Они знают свои сильные стороны и предпочитают действовать наверняка. Однако вы, будучи ведущим, можете настоять на том, чтобы игрок внёс разнообразие в поступки своего персонажа, в противном случае они станут слишком очевидными для врагов, что даст им преимущество. При необходимости вы можете увеличивать Угрозу каждый раз, когда игрок использует какой-то конкретный стимул, если прошла уже половина игровой встречи, а он ни разу не использовал другие.

При любой проверке стоит тщательно продумывать выбор стимула, пусть это может показаться утомительным. Да, иногда хочется просто взять кости, сделать бросок и переходить к самому интересному: определению результата. Но в «Дюне» проверка может легко превратиться в перетяги-

вание каната, когда каждая из сторон попеременно тратит Импульс или Угрозу, а также использует доминанты и активы.

Как говорят в Империи, «лишь медленный клинок может проникнуть сквозь щит». Так что не стоит излишне торопиться. Обдумайте, обсудите ситуацию – быть может, у вас появятся новые идеи о том, как потратить Импульс, какие доминанты использовать и как в целом описать происходящее. Всё это в конечном итоге делает игру богаче. Понимание того, почему персонаж совершает те или иные поступки, может помочь игроку сформировать в голове цельный образ. Не стоит лишать его такой возможности ради ускорения темпа игры. Но вместе с тем не стоит слишком затягивать, иначе игра может стать скучной.

Чем важнее действие, тем проще выбрать подходящий стимул. Если вы тайно пробираетесь на территорию врага, то вы делаете это: по поручению своего дома (Долг); чтобы спасти друга (Вера); чтобы совершить правосудие (Справедливость); чтобы раскрыть заговор (Истина); чтобы доказать превосходство своей армии (Власть). Но если речь идёт об обыкновенном взломе замка или о попытке выбраться из разбившегося орнитоптера, то стимул не так ясен. Вам просто нужно открыть дверь или банально выжить.

Из этой ситуации есть два выхода. Первый – спросить игроков, чем руководствовались их персонажи, отправляясь на текущее задание. Игроки должны выбрать подходящий стимул, а затем использовать его для всех несущественных проверок, пока задание не будет выполнено, если, конечно, они не видят других подходящих вариантов.

Второй выход – просто не делать несущественных проверок. В «Дюне», в отличие от многих других игр, броски костей нужны не так уж часто. Вместо того чтобы взламывать каждый замок в отдельности, вы можете сделать один общий бросок «проникновения на закрытую территорию». Чем масштабнее действие, тем оно важнее. А чем оно важнее, тем проще подобрать актуальный стимул. Кроме того, в этом случае долгое обдумывание и обсуждение каждого броска становится более целесообразным.

ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Правила игры «Дюна: Приключения в Империи» предназначены для того, чтобы предоставить ведущему как можно больше возможностей для создания интересной и комфортной игры для любой группы игроков. Одни любят, когда всё просто и динамично, другие предпочитают сложное планирование и детальную симуляцию событий. А для третьих вообще хорошая история важнее любых правил.

Система 2d20 предлагает четыре базовых способа разрешения любой задачи:

- **Проверка:** когда задача может быть либо выполнена, либо нет.
- **Состязание:** когда выполнению задачи кто-то активно мешает.
- **Длительная проверка:** когда выполнение задачи требует длительного, но ограниченного времени.
- **Конфликт:** когда сложная ситуация, в которую вовлечено множество персонажей, требует детализации.

Определённым задачам больше подходят те или иные способы разрешения, однако при желании любой из этих способов можно применить в любой ситуации. От выбора в данном



случае зависит дальнейшее описание действия, его детализация, а также сложность выполнения поставленной задачи.

Представьте себе, что персонажи игроков должны вычислить убийцу, который прячется среди слуг. Это можно сделать разными способами: от личного допроса каждого из подозреваемых до незаметной слежки за ними с целью выяснения их контактов или обыска их комнат. Персонажи могли бы даже применить все эти способы одновременно. Допустим, для начала они решили просто поговорить с каждым из слуг. Вдруг получится узнать что-то важное? Вы как ведущий можете использовать любой из приведённых выше вариантов со следующими результатами:

- **Проверка:** вы сообщаете игрокам, что на разговоры со слугами уйдёт весь день. Каждый персонаж должен пройти проверку со сложностью, которая зависит от хитроумия убийцы. Если хоть один из них преуспеет, значит убийцу удалось вычислить. Это простой и быстрый способ разрешения задачи, но в данном случае, учитывая значимость события, это скорее минус.
- **Состязание:** как и при обычной проверке, вы говорите игрокам, что им придётся посвятить разговорам весь день. Но в данном случае игроки могут выбрать конкретных слуг, с которыми они хотят поговорить. Затем каждый игрок должен пройти состязание. Если он выбрал индивидуального противника, то состязается конкретно с ним, если нет, то со всеми слугами в целом. Вам как ведущему необходимо присвоить ранги тем навыкам и стимулам слуг, которые будут использоваться (всем слугам в целом или каждому в отдельности). После этого игроки и ведущий тратят Импульс или Угрозу и разыгрывают диалоги со слугами. Победа игрока в состязании означает, что ему удалось что-то выяснить (как минимум, можно ли доверять этому слуге). Этот способ решения задачи, как правило, затрагивает игроков сильнее, но его стоит использовать лишь в том случае, если поиск убийцы является важной частью сюжета, а подозреваемых не слишком много.
- **Длительная проверка:** этот способ лучше всего подходит, когда персонажи ограничены по времени: например, им нужно найти убийцу до того, как прибудет глава дома. Вы как ведущий объявляете условие, после чего персонажи игроков принимаются за своё расследование. Они описывают, какие именно действия будут предпринимать, чтобы вычислить убийцу, и делают соответствующие проверки, причём каждое из их действий занимает один день. Когда время заканчивается, они смотрят, удалось ли им выполнить условие и найти злоумышленника. Если не удалось — что ж, тогда им нужно будет искать способ защитить главу дома от убийцы, разгуливающего на свободе, но это уже следующая задача. Если у персонажей нет ограничения по времени, смысл длительной проверки в данном случае теряется, поскольку они смогут продолжать поиски бесконечно и в конце концов добьются своего без каких-либо последствий.
- **Конфликт:** для сцены конфликта вам как ведущему потребуется более детально проработать своих персонажей — как именно и насколько подробно, зависит от того, какой вариант конфликта вы выберете. Лучше всего подходит интрига. Каждый из слуг представляет собой одну зону, а персонажи атакуют их при помощи своих активов. Каждый слуга, которого получится победить, откроет персонажам, убийца он или нет. Однако в данном случае убийца тоже может пользоваться своими активами, чтобы атаковать главных героев. Хотя игроки не будут знать, кто именно перемещает активы, им может быть известно о самом факте их перемещения, что может дать подсказку о том, кто же на самом деле злоумышленник. Этот способ разрешения задачи позволяет погрузиться в детали, маневрировать и строить планы. Конфликт может занять целую игровую встречу или даже больше.

Как можно заметить, у каждого способа разрешения задач есть свои сильные и слабые стороны. Выбор определяют не правила, а ваши личные предпочтения. Нет необходимости (да и не стоит) придерживаться только одного из этих способов, поскольку разные ситуации требуют разного уровня погружения. Впрочем, группы, как правило, тяготеют к чему-то одному: есть те, которым нравятся простые проверки, и те, которые предпочитают больше деталей и возможностей повлиять на ситуацию. Более того, в группе наверняка будут игроки с разными предпочтениями. Кто-то ненавидит бросать кости и следовать правилам, а кто-то это обожает. Каждому игроку нужно дать возможность играть так, как ему комфортнее, особенно если в этот момент именно его персонаж находится в фокусе.

ДОБАВЛЕНИЕ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Правила игры позволяют определить исход того или иного действия, но ничего не говорят о том, как именно это действие совершается. Игра станет более яркой и запоминающейся, если добавить в неё описания. Длительные сложные проверки станут благодаря этому гораздо интереснее. В целом описание подразумевает обыкновенное пояснение, что делает персонаж, когда игрок «перемещает активы» и «бросает кости». Гораздо интереснее слушать о том, как пилот ведёт свой орнитоптер низко над поверхностью пустыни, чтобы не попасть в поле зрения вражеских дронов-наводчиков, чем узнать, что игрок незаметно переместил актив «орнитоптер».

Впрочем, повествование и описание нужно в игре не только для красоты. Когда игрок тратит Импульс или расплачивается за что-то повышением Угрозы, он должен как-то это оправдать: «Я трачу очко Импульса, поскольку выразительный взгляд аристократа, стоящего у противоположной стены, говорит мне, что он на моей стороне и готов поддержать мой блеф» или «Я увеличиваю Угрозу на одно очко, поскольку мой персонаж безрассудно бросается в атаку, не глядя по сторонам».

Развёрнутое, насыщенное красками повествование делает игру интереснее, снабжая её случайными, казалось бы, деталями, которые позволяют развивать сюжет в неожиданном направлении. Однако не стоит забывать, что далеко не все

игроки одинаково хорошо умеют импровизировать, а простого описания бывает вполне достаточно для понимания ситуации всеми участниками. Если кому-то не даётся импровизация, не надо его принуждать. Со временем, понаблюдав за остальными, он, скорее всего, почерпнёт у них интересные идеи и станет более уверенным.

Интриги и другие социальные взаимодействия

Социальные взаимодействия – одна из самых сложных составляющих ролевой игры. Как следует из названия, ролевая игра предполагает, что участники пытаются отыгрывать роли своих персонажей. Проверки навыков, прерывающие действие, могут этому помешать. В некоторых случаях стоит положиться на проницательность, хитрость или убедительность самих игроков. В то же время нужно учитывать, что не у всех людей одинаково хорошо подвешен язык. Встречаются тихие, скромные игроки, которым ораторское искусство даётся нелегко. Если кто-то из них играет роль обаятельного болтуна, а в социальных конфликтах вы полагаетесь исключительно на отыгрывание, он окажется в невыгодном положении.

В «Дюне» механика социальных конфликтов (таких как интрига) уравнивает шансы игроков с разными способностями. Победа в таком конфликте зависит от навыков персонажа, а не игрока. Однако ролевой элемент также не стоит исключать – его можно внести при помощи описания и живого диалога между участниками действия. Предоставьте персонажам игроков возможность разговаривать со своими оппонентами в промежутках между проверками навыков, корректируя течение беседы в зависимости от их результатов.

Если в вашей группе все прекрасные ораторы и актёры, вы можете сфокусироваться на диалоге, отбросив механику. Однако опыт показывает, что такие группы встречаются довольно редко, так что присматривайтесь к игрокам и помогайте наиболее робким из них получить от интриги тот результат, которого достойны их персонажи.

Дуэль, война и другие физические конфликты

Интриги между домами неизбежно приводят к физическим конфликтам. Иногда конфликт можно разрешить дуэлью, бывает также, что он перерастает в попытку убийства, а порой дело доходит и до полномасштабной войны. Боевая сцена может быть весьма захватывающей и динамичной, но если вы будете делать проверки на каждом шагу, она может сильно затянуться. Когда вы как ведущий разыгрываете сцену конфликта, стоит принимать во внимание стиль игры, который предпочитают игроки.

Дуэли в Империи – дело обыденное, и механика соответствующего конфликта позволяет вам сфокусировать внимание на личном противостоянии, таком как поединок Пола с Джамисом или с Фейд-Раутой в романе «Дюна». Мелкие сражения чаще всего происходят, когда рядовые жители Империи пытаются бросить вызов главным героям. Также сражение может произойти во время шпионской операции, особенно если персонажа обнаружили. Дуэль и сражение – две формы конфликта, которые встречаются чаще всего. Военные конфликты между большими домами довольно редки, поскольку требуют больших затрат и содействия со стороны Космической гильдии.

Понимание того, какая форма конфликта наиболее уместна в каждой конкретной ситуации, – залог хорошей игры. В дуэли всегда участвуют лишь двое, а значит, большая часть персонажей сможет только наблюдать. Если данная дуэль не является кульминационным моментом всей игры, лучше её не растягивать. То же касается сражений или войн, в которых часть игроков по каким-то причинам не может участвовать. Не забывайте, однако, что участие в боевой сцене необязательно должно быть прямым, с оружием в руках. Персонажи могут отвлекать противника, помогать союзникам или даже делать ставки на победителя! Поэтому даже во время дуэли стоит поинтересоваться у всех игроков, что собираются делать их персонажи.

В любом физическом конфликте важен контекст. Какова цель конфликта? Когда Пол сражался с Джамисом, он пытался доказать фрименам, что достоин быть среди них. Их поединок оказал существенное влияние как на отношения со Стилгаром и другими фрименами, так и на личность самого Пола. Отголоски этого поединка слышны на протяжении всего романа. Под руководством Муад'Диба фримены совершили несколько атак на сборщиков пряности, что заставило самого Императора прибыть на Арракис, а масштабное сражение в конце книги решило судьбу всей Вселенной. Хотя боевая сцена может быть интересной и сама по себе, лучше позаботиться о том, чтобы её исход имел последствия, даже если эти последствия касаются только персонажей игроков.

Трудности при ведении игры

Говорят, ещё ни одна история, придуманная ведущим, не пережила столкновения с игроками. Это громкое заявление, но в нём есть доля истины. Ведущий может предполагать, о чём будет следующая игровая встреча, но действия игроков порой заводят сюжет в самую неожиданную сторону. Вот несколько советов, как справляться с разными непредвиденными ситуациями.

Регулирование сложности на ходу

Поставить перед игроками достаточно сложную задачу, чтобы им не стало скучно, и в то же время не слишком сложную, чтобы они не почувствовали фрустрацию, – само по себе непростая задача. Сложность можно регулировать при помощи Импульса и Угрозы. Если персонажи играючи расправляются с сардаукарами, сделайте тех немного сильнее, увеличив набор костей за счёт очков Угрозы. В то же время, если у персонажей возникли трудности в стычке с ничем не примечательным контрабандистом, позвольте им нарастить Импульс.

Неплохо также иметь под рукой несколько заранее подготовленных второстепенных персонажей, рассчитанных на разный уровень компетентности. Если главные герои должны столкнуться в бою со взводом харконненских солдат, но вы не уверены, будут ли им по плечу сильные противники, подготовьте два варианта: один взвод с навыками начального уровня, одним талантом и одним активом, и другой – с навыками повыше, несколькими талантами и активами. Примеры противников начального уровня можно найти в «Главе 9. Союзники и враги».

Третий вариант того, как можно повлиять на сложность, – ввести в действие персонажа ведущего, который будет помогать персонажам игроков. Возможно, мастер меча из школы Гиназ встал на их сторону в этом противостоянии или фрименвоитель решил помочь им выбраться из глубокой пустыни. Такой персонаж не станет решать за героев все проблемы, но вполне способен гарантировать их выживание по меньшей мере до тех пор, пока игроки не освоятся со своими персонажами и не разберутся, на что те способны. Когда это случится, персонаж ведущего может, к примеру, героически погибнуть или просто временно уйти со сцены, чтобы вернуться позже.

ПОДДЕРЖАНИЕ ТЕМПА

Иногда игроки заходят в тупик, ухватившись за какой-то незначительный элемент, показавшийся им важным. В этом нет их вины. При описании сцены их внимание может привлечь какая-то декоративная деталь, которую вы добавили исключительно для антуража. В результате они могут битый час распутывать тайну происхождения картины знаменитого Альбе, не догадываясь, что с ней не связано никаких тайн. Или же игроки неожиданно меняют направление, решив обойти проблему, вместо того, чтобы её решать, как вы рассчитывали.

Избежать подобных блужданий или хотя бы уменьшить их размах можно разве что заранее оговорив границы, в которых будет происходить действие. Если действие предполагается только на Арракисе, стоит сказать об этом заранее. Если игроки вдруг решат, что им нужно исследовать что-то на другой планете, им всегда можно напомнить об установленных рамках.

Ещё один способ поддержания темпа игры – это таймер. Вы можете выделить определённое время на каждую сцену – скажем, по часу. Несущественные сцены при этом можно вообще опустить. Но не стоит этим злоупотреблять, поскольку игроки предпочитают принимать подобные решения самостоятельно. Независимо от того, как долго длилась сцена, прежде чем переходить к следующей, стоит всегда спрашивать, не хотят ли игроки предпринять ещё какие-то действия.

Если персонажам игроков помогает союзник, его также можно использовать, чтобы не дать игрокам окончательно сбиться с пути. Он может дать персонажам совет относительно того, как действовать, или предостеречь, если они слишком далеко отклонились от заданного сценария.

С другой стороны, если игроки увлечены исследованием картины, упомянутой выше, или другим посторонним делом, вы можете встроить этот элемент в свой сюжет, обдумав необходимые детали между игровыми встречами. В этом случае усилия игроков не пропадут зря, а ваша история станет интереснее.

ХИТРОУМНЫЕ ИГРОКИ

Как ведущий вы должны не только понимать, в каком направлении развивается сюжет, но и быть готовым к внезапным решениям со стороны игроков. Нельзя заранее подготовиться ко всему, поэтому так важно сохранять гибкость. Когда хитроумный игрок придумывает какой-то неожиданный ход, тщательно обдумайте последствия его поступка. Возможно, он уведёт историю по новому, не менее интересному пути, но с той же вероятностью может завести в тупик – тогда лучше отговорить игрока от этой идеи и вернуться в привычное русло повествования.

Главное – следить за тем, каким действиям игроки отдают предпочтение. Если вы планировали кампанию, насыщенную различными боевыми сценами, а персонажи всеми силами стараются избегать насилия, лучше слегка подправить сценарий. Иными словами, чем бы ни пожелали заняться игроки в рамках приключения, стоит предоставить им такую возможность, даже если для этого потребуется импровизация.

Кроме того, не стесняйтесь спрашивать у игроков, почему они действуют так, а не иначе. Это поможет понять их мотивацию и предсказывать их действия в дальнейшем.

СМЕРТЬ ВСЕЙ КОМАНДЫ

Иногда в игре всё идёт наперекосяк. Быть может, персонажи игроков слишком упрямы или их противники слишком сильны. Если удача не на их стороне, они очень быстро могут оказаться перед перспективой умереть всем вместе, что поставит в игре жирную точку. В этом случае стоит спросить игроков, какой выход из ситуации кажется им наиболее приемлемым.

Ваша цель не в том, чтобы соревноваться с игроками, а в том, чтобы помочь им воплотить историю их персонажей, так что не стесняйтесь обсуждать с ними ход игры. Прислушивайтесь к предложениям игроков и старайтесь искать компромиссы, которые позволят внести ощутимый вклад в развитие истории, даже если в процессе они потеряют своих персонажей.

Не забывайте, что члены аристократического дома представляют собой ценных пленников, которых можно обменять или держать в заложниках, так что их, вполне вероятно, захотят взять живыми. Возможно, дом заплатит выкуп или пойдёт на уступки, и их отпустят, или они очнутся в заключении, но смогут сбежать, разузнав что-то новое о своих врагах. Сцена, в которой все персонажи, казалось бы, падают мёртвыми, может смениться сценой, где все они просыпаются в медицинском отсеке, а за ними ухаживает суккский доктор, нанятый теми же, кто пытался их убить.

Одни игроки могут попросить перебросить кости или сыграть всю сцену заново. Другие, наоборот, будут только рады возможности сменить персонажа, поскольку, поиграв некоторое время, поняли, что им что-то в нём не нравится. Смерть персонажа игрока может быть значимым событием в кампании, но игроку в любом случае стоит дать возможность продолжить участвовать в игре.

Характер игроков

Игроки – это живые люди, у каждого из которых свои предпочтения, суждения и причуды. Кому-то может нравиться то, что не по вкусу остальным. Как ведущий, вы должны контролировать не только игру, но и игроков, быть для них при необходимости и руководителем, и арбитром. Не забывайте, что ваша задача – создать атмосферу дружелюбия и сотрудничества, чтобы все могли получать удовольствие от игры.

ПОДХОД К ПРАВИЛАМ

Существует ложное представление, что ведущий должен помнить все правила наизусть. Оно в корне неверно – для того и существуют книги правил, чтобы не держать их все в голове. Когда персонаж сталкивается с препятствием, ведущий играет роль арбитра, применяющего те или иные правила, которые порой нуждаются в интерпретации. Если у ведущего возникают какие-то вопросы, он может перечитать правила, поинтересоваться мнением игроков, а затем уже принимать решение. Некоторые игроки, однако, фокусируются исключительно на правилах, то и дело прерывая игру для того, чтобы перепроверить каждое слово. Если вы не можете убедить такого игрока, что ваша интерпретация правил лучше, и он не желает идти на уступки, наилучшим способом решения этой проблемы будет обратиться ко всем игрокам и предложить им проголосовать.

УПРАВЛЕНИЕ ВНИМАНИЕМ

Если игрок больше увлечён своим смартфоном, чем происходящими в игре событиями, вам стоит попытаться привлечь его внимание. Возможно, он заскучал или просто не знает, что и как ему делать, но боится спросить. Самый простой способ вернуть интерес игрока – это поместить его в центр внимания, спросив, что его персонаж собирается делать прямо сейчас. Если игрок не уверен, стоит задать ему пару открытых вопросов. Какие эмоции вызывает у персонажа сложившаяся ситуация? Есть ли у него какие-то активы, которые могли бы помочь всей группе? Когда у каждого игрока есть возможность влиять на ситуацию и историю в целом, им гораздо интереснее играть.

Что касается мобильных телефонов, некоторые группы игроков предпочитают отложить их в сторону перед началом игры. Вы можете просто договориться не доставать их из кармана или собрать их в коробку и убрать подальше до конца игровой встречи.

Более драматичный и жёсткий метод – увеличивать Угрозу на одно очко каждый раз, когда кто-то заглядывает в телефон без необходимости, обусловленной текущей игрой. Однако это не всегда справедливо. У игрока могут быть какие-то личные дела, которые не требуют отлагательств. Лучше сперва поинтересоваться, в чём дело.

РАЗГОВОРЫ ВНЕ РОЛИ

Иногда игроки отвлекаются от самой игры ради её обсуждения или сторонних разговоров. Обсуждения – это важно, но если их станет слишком много, игра не сдвинется с места. Один из вариантов решения этой проблемы – периодически устраивать перерывы, во время которых можно поболтать, попросив в остальное время сосредоточиться на игре. Другой вариант – использовать таймер. Если игроки слишком увлекаются болтовнёй, поставьте таймер на 5 минут. Когда время истечёт, игра должна возобновиться. Если во время игровой встречи таких пауз оказывается слишком много, персонажи могут столкнуться с неожиданным осложнением – вышедший из строя генератор, взвод сардаукаров, а то и знак червя на горизонте определённо привлекут внимание обратно к сюжету.

ИНДИВИДУАЛИСТЫ

Когда один из игроков не согласен с остальными и хочет пойти своим путём, это вполне нормально. Побочные приключения и рискованные предприятия могут открыть перед главными героями новые возможности. Но если он в одиночку решил штурмовать Арракинскую резиденцию и попал в итоге в плен, вряд ли это чем-то поможет остальным. Игроки должны думать не только о собственном удовольствии и благополучии, но и об общих целях, достижение которых делает игру интересной для всех. Самый простой способ обеспечить совместную работу – периодически проверять, все ли игроки остаются на одной волне и полностью понимают, в какую сторону развивается сюжет.

Встречаются также игроки, которые перетягивают на себя всё внимание ведущего, а также те, кто постоянно действуют вопреки общему мнению и больше мешают остальным, чем помогают. С ними лучше поговорить наедине. Попросите такого игрока задержаться на пару минут после игровой встречи, будьте спокойны и дружелюбны, но доходчиво объясните ему, в чём заключается проблема. Попробуйте найти решение вместе. Чаще всего для того, чтобы игрок изменил своё поведение, хватает одного замечания.

ДОВЕРИЕ И УРОВЕНЬ КОМФОРТА ИГРОКОВ

Ролевая игра подразумевает определённый уровень доверия между всеми участниками. Доверие невозможно сформировать, не установив сперва дружеского контакта через общение. У игроков могут быть самые разнообразные предпочтения и запретные темы, которые невозможно предугадать, не обсудив их заранее с другими участниками. Нулевая игровая встреча (см. стр. 224) по большей части посвящена именно этому.

Нулевая игровая встреча – это предварительная встреча, на которой вам нужно выяснить, чего ждёт от игры каждый из участников. На ней можно создать персонажей, выбрать предпочтительный стиль игры, а также обсудить содержание будущего приключения. Хотя вселенная «Дюны» далеко не самая шокирующая, тем не менее здесь в ходу насилие, рабство, притеснение, пытки, евгенические эксперименты, геноцид, сексуальные домогательства и т. п. Некоторые игроки, возможно, не захотят касаться в игре этих тем.

Меры предосторожности существуют не для того, чтобы обескровить вашу игру и сделать её скучной или как-то ограничить ваше воображение. Они нужны, чтобы все игроки оставались на одной волне. Ролевая игра может вызвать сильные переживания. Хорошая игровая встреча надолго остаётся в памяти и в душе. Приключения наполнены разнообразными событиями, вызывающими порой сильный эмоциональный отклик, но при этом они не должны никого травмировать.

ПОРОГ ДОПУСТИМОГО И ОДОБРЕНИЕ ТЕМ

Прежде чем начинать игру, спросите игроков, каков их порог допустимого. Поинтересуйтесь, каких тем лучше избегать. Есть ли у них какие-нибудь фобии? Одним игрокам не нравится, если их персонажи подвергаются давлению со стороны персонажей игроков, а другим это, наоборот, по душе. Кого-то может буквально тошнить при упоминании расчленённых тел. Другие испытывают сильнейшее отвращение к насекомым.

Если у вас возникло подозрение, что игроки стесняются озвучить свои страхи, можно провести опрос анонимно. Сделайте список острых тем и элементов, которые вы планируете вставить в приключение. Например, «домашнее насилие», «расчленёнка», «кровопролитие», «пауки» и т. п. Присвойте им значения от 1 до 5, в зависимости от того, как часто они будут встречаться (1 – редко, 5 – постоянно). Пусть игроки отметят, с чем они не хотели бы сталкиваться. Вы как ведущий не должны вводить в игру темы без одобрения игроков.

Если вы обсудите допустимые темы на нулевой игровой встрече, это позволит избежать серьёзных просчётов. Будет неприятно, если вдруг окажется, что все игроки боятся воды, а вы уже подготовили целое приключение на Каладане. Однако обращаться к вопросу о допустимом содержании нужно не только перед игрой, но и на всём её протяжении, поскольку игрок может изменить своё мнение. Наше отношение к окружающей действительности меняется день ото дня. То, что было безразлично сегодня, завтра может вызвать отвращение. Вам стоит следить за реакцией игроков и периодически интересоваться, не ощущают ли они напряжения и дискомфорта. Возможно, после того, как все познакомятся и привыкнут друг к другу, они станут более открытыми в этих вопросах.

ЖЕСТОКОСТЬ ПО ОТНОШЕНИЮ К ИГРОКАМ

Игроки могут изображать самых разных персонажей, в том числе жестоких и беспринципных, но иногда встречаются игроки, которые используют своих героев как ширму для того, чтобы самим издеваться над окружающими. На любые замечания они отвечают: «Я тут ни при чём. Мой персонаж поступил бы именно так». Отчасти они правы. Если игрок хочет раскрыть тёмную сторону своего персонажа, вам стоит поддержать его инициативу. Но это ни в коем случае нельзя делать за счёт других игроков. Если вы видите, что действия определённого персонажа вызывают дискомфорт у окружающих, и тем более если они очевидно направлены на то, чтобы вызывать раздражение, поговорите с игроком этого персонажа наедине, чтобы решить эту проблему. Не обязательно критиковать игрока и его стиль игры, но нужно чётко и недвусмысленно донести до него мысль, что никакая достоверность в изображении персонажа не стоит испорченного настроения и тем более психологических травм, нанесённых игрокам.

Всё вышесказанное относится и к поведению ведущего. Если игроки чувствуют себя неуютно от действий или слов персонажей ведущего, то у них должна быть возможность выразить своё недовольство. Даже если во время обсуждения на нулевой игровой встрече все были согласны с выбранными темами и уровнем насилия, возможно, они переоценили своё хладнокровие. Прежде чем начинать сцену, в которой злодей будет пытать одного из персонажей игроков, лучше переспросить, не вызывает ли изображение пыток у кого-нибудь излишней тревоги.

Если во время ролевой игры и возникают какие-то проблемы, чаще всего причиной им служит обыкновенное недопонимание, а не злой умысел. Такие проблемы легко решаются на ходу, если все участники готовы спокойно выслушать друг друга и изменить своё поведение при необходимости.

МЕТОДЫ ОПОВЕЩЕНИЯ

В процессе игры возникает немало драматических или опасных ситуаций, которые могут полностью захватить игрока, словно американские горки или фильм ужасов. Интерес и азарт способны порождать сильный эмоциональный отклик. Сложно уловить момент, когда события в игре становятся

чересчур насыщенными, а ещё сложнее разобраться, где заканчивается реакция персонажа и начинается реакция игрока. Более того, самому игроку в состоянии эмоционального возбуждения трудно бывает прервать действие. Ему может казаться, что другие посчитают это занудством или проявлением слабости, что он испортит остальным игру.

Ведущий руководит процессом игры, и если вы взяли на себя эту роль, ваша задача – следить за любыми признаками нервного возбуждения, вовремя делать перерывы в игре и помогать робким и стеснительным постоять за себя. Описанные ниже методы сделают выполнение этой задачи проще.

ПАЛЕЦ ВВЕРХ

Этот метод позволяет быстро обмениваться мнениями в процессе игры, не прерывая действие на сторонние разговоры. Если кто-то из участников обеспокоен тем, не перешёл ли он границу, он может поинтересоваться у остальных при помощи жеста. Показав палец вверх, он тем самым спрашивает у остальных, можно ли продолжать в том же духе. Если всё нормально, в ответ ему также покажут палец вверх; если у кого-то возникли сомнения, он может покачать головой или показать неопределённый жест; если кому-то некомфортно, достаточно показать палец вниз. Если возникли проблемы, игру можно направить в другое русло или отпустить игрока из-за стола на какое-то время, позволив ему пропустить неприятный момент. Зачастую бывает достаточно небольшого перерыва, чтобы снять напряжение и позволить всем снова собраться с мыслями.

СВЕТОФОР

Если вы хотите использовать этот метод, каждому игроку нужно раздать разноцветные предметы: игральные кости, фишки или что-то подобное. Разные цвета означают разную степень комфорта: зелёный – всё в порядке, жёлтый – лучше притормозить, красный – игрок просит немедленно остановиться. В начале игры зелёный предмет нужно положить на видное место. Если по ходу действия какие-то ситуации вызывают у игрока неприятие, он может заменить предмет на жёлтый или красный, сигнализируя таким образом о своём эмоциональном состоянии.

СТОП-СЛОВО

Третий метод, позволяющий обеспечить комфортную игру, это использование кодового слова. Во время нулевой игровой встречи или в любой другой момент до начала игры вы должны договориться о каком-то слове или фразе, произнесение которых будет означать, что необходимо немедленно сделать паузу минут на 5. Если у каждого будет возможность прервать игру, всем будет спокойнее. Во время перерыва вы как ведущий можете спросить у игрока, что вызвало у него затруднения, если вам это не совсем понятно.

СОЗДАНИЕ ИГРЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ «ДЮНЫ»

Вселенная «Дюны» может доставить трудности даже самым опытным ведущим. Сам по себе вопрос, что же такое «приключение в духе Дюны», вызывает затруднения, поскольку ответов на него великое множество. Один скажет, что «Дюна» повествует о свободе и власти, их взаимодействии и конфликте: власть нужна, чтобы отвоевать свободу, но получивший её становится заложником своего положения и притеснителем для иных людей. Другой будет утверждать, что в «Дюне» главное – это вопросы экологии и тех последствий, которые влечёт за собой эксплуатация ресурсов планеты. Третий скажет, что в «Дюне» описано уродливое лицо капитализма и жестокость феодального строя. А для четвёртого это в первую очередь захватывающая научно-фантастическая история о трудностях жизни в пустыне.

Углубляясь ещё дальше в философские рассуждения, приключение или кампания по вселенной «Дюны» может стать иллюстрацией того, как пророчества и дар предвидения затрудняют определение свободы как таковой или как власть можно заполучить самыми разными путями, включая экономические манипуляции, эксплуатацию религиозных догм, генную инженерию и психосоциальное кондиционирование. Пускай в игре не удастся достичь той глубины, что присуща первоисточнику, но такой сюжет сможет оправдать ожидания игроков, в то же время доставив всем немало удовольствия.

Благодаря своей сложности «Дюна» может обескуражить ведущего, если тот захочет вместить в своё приключение все мотивы и темы, затронутые в цикле романов. В эту ловушку немудрено попасть. Многих широких тем можно коснуться мимоходом, даже если им не будет уделено центральное место в сюжете, но для ведущего важно сфокусироваться на чём-то одном. Это не просто допустимо, это – необходимо. Больше всего понравится и запомнится то приключение, в котором есть чёткий акцент на каком-то одном элементе из всего разнообразия, предоставляемого «Дюной», а всё остальное отодвинуто на задний план, а то и вовсе отброшено.

Создание игры усложняется также необычными качествами, свойственными тому типу людей, с которыми вероятнее всего столкнутся персонажи игроков: их обострённым восприятием и сверхъестественно-ясным аналитическим мышлением. Целый ряд факторов, таких как употребление гериатрической пряности и запрет на мыслящие машины, породил общество живущих неестественно долгой жизнью людей, чей разум дисциплинирован, а умение читать чужие эмоции отточено до предела. Эти качества делают их чрезвычайно опасными врагами и ценными союзниками, но глубоко внутри все они остаются обычными людьми, подверженными слабостям и способными на необдуманные поступки. Дункан Айдахо, к примеру, является непревзойдённым мастером меча, не уступающим в бою сардаукарам, но из-за сомнений в преданности леди Джессики герцогу Лето он может совершать необдуманные поступки.

Кукловоды и исполнители

Выделение элементов и тем, на которых в игре будет сделан основной акцент, не только позволяет определить, какого типа персонажи лучше всего покажут себя в данной истории, но также открывает новые способы смены перспективы и переключения с режима «кукловода» на режим «исполнителя». Эти два режима игры позволяют игрокам то отправлять своих персонажей в гущу событий решать проблемы собственными руками, то дёргать за ниточки, посылая вместо себя многочисленных подданных своего дома.

Как исполнитель персонаж всегда оказывается в нужное время в нужном месте. Он может напрямую влиять на события и на ходу менять свои планы и методы. Однако при этом он более уязвим. Если персонаж игрока потерпит поражение, его могут взять в плен или даже убить. Действуя чужими руками, персонаж не может повлиять на происходящее, но ему, в свою очередь, почти ничего не грозит.

Ведущему нет необходимости беспокоиться о том, какой режим игры выбрать, поскольку выбор в большей степени зависит от игрока и того, какие активы он собирается использовать. Если это инструмент или оборудование, то персонажу, вероятно, нужно взять на себя роль исполнителя, ведь инструмент самостоятельно действовать не может. А если актив представляет собой сотрудника или группу подчинённых, скорее всего, персонаж выступит в роли кукловода, раздавая приказы. Если не можете решить, какой режим больше подходит в конкретной ситуации, спросите у игрока, что ему больше нравится, напомнив при этом, что поменять режим игры в ходе миссии будет довольно сложно.

Игроки могут участвовать в одной и той же сцене с разных перспектив. Часть персонажей, возможно, будет лично присутствовать на месте событий, пробираясь на чужую базу. А их товарищи в это время станут следить за операцией из штаб-квартиры, направив собственных агентов, чтобы те устроили диверсию и отвлекли охрану. Кроме того, перспективу можно менять на протяжении сцены в зависимости от конкретных действий персонажа. Если они отправили группу солдат сражаться с Харконненами, а те проиграли бой, они смогут вмешаться сами, если находятся достаточно близко. Однако вряд ли это будет возможно, если персонажи отдавали приказы со своей родовой планеты или из удалённого контрольного центра.

Не забывайте: в режиме кукловода у персонажей есть только те активы, которые были введены в игру. Многие из них при этом не влияют на сложность, а просто позволяют действовать, ведь персонажи не присутствуют лично. Но результат может быть не менее грандиозным, чем при игре за исполнителя.

Если история посвящена грандиозным политическим интригам, сцена, в которой несколько таинственных личностей собрались вместе, чтобы строить заговор против своих оппонентов, легко перетекает в сцену, в которой разыгрываются ключевые моменты разработанного ими плана. Эти сцены можно даже переплести, используя флешбэки и флешфорварды и, возможно, размыв границы так, чтобы было непонятно, где прошлое, а где настоящее. Такое построение игры подчёркивает темы детерминизма и предвидения будущего, но оно требует полного доверия и сыгранности между игроками и ведущим.

В большинстве случаев отдельные сцены строятся линейно. Они начинаются с перспективы кукловода, затем камера опускается ниже, до уровня исполнителей. Режимы могут чередоваться, но переход от глобальной перспективы к личной, как правило, происходит более гладко и естественно. Чтобы каждый персонаж получил возможность показать себя и совершить нечто значимое, ведущему придётся проявить изобретательность. Даже если в текущей миссии один из главных героев играет роль наблюдателя, не участвующего в операции напрямую, он может, к примеру, столкнуться с искушениями, поддавшись которым, поставит под угрозу жизни своих товарищей. Осложнения, возникшие там, где игроки меньше всего их ожидали, помогут создать драматическое напряжение. Это бывает особенно важно в миссиях рутинного характера, где задачи участников похожи и предсказуемы. Столкновение персонажа с чем-то непредвиденным и тем более важным лично для него поможет разбить рутину и сделать игру более насыщенной.

Сила веры

Вера и религия – в частности, противоречие между ними – играют в «Дюне» немаловажную роль. На протяжении всей истории Империи недобросовестные политики цинично использовали веру в своих интересах, не заботясь о последствиях. Религия сама по себе нередко изображается как инструмент социальной инженерии, активно использующийся для манипуляции людскими массами такими организациями, как Бене Гессерит или даже Космическая гильдия с их таинственностью и традиционализмом.

Искреннему проявлению веры, разумеется, в Империи тоже есть место, но одним из основных постулатов «Дюны» является утверждение, что к любому мощному стимулу нужно относиться с осторожностью, ибо в дурных руках он становится опасным оружием. Герои и злодеи не раз использовали слепую веру и догматизм для достижения собственных целей, но без веры не может быть прогресса на Золотом пути к просветлению. Несмотря на злоупотребления, религия нередко играет позитивную роль, объединяя людей в борьбе с хаосом и разрушением.

Касаясь темы религии и веры в своих историях, персонажей, твёрдо придерживающихся своих убеждений (как позитивных, так и негативных), лучше всего поместить в противоречивый контекст, заданный вселенной «Дюны». Это поможет создать драматическое напряжение.

Если в приключении говорится о некоем мифе, внедрённом на планете усилиями Миссионарии Протективы, это не мешает персонажам искренне в него верить. Подобное противоречие всего лишь иллюстрирует поговорку о том,

что людям свойственно заблуждаться, и многие из нас не постесняются поставить самые священные из человеческих творений на службу своим материальным интересам. Как отреагируют персонажи, узнав, что их веру обернули против них самих? Здесь история обретает драматическую глубину. Найдут ли они способ сохранить веру, отринув догматы, что ведут их к гибели? Или форма для них важнее содержания, и они слишком привязаны к внешним проявлениям религиозной практики, чтобы избежать расставленных ловушек? В обоих случаях история получится сильной. Внешние обстоятельства приведут в движение внутренний мир персонажа, столкнувшегося с противоречием между собственным мироощущением и объективной реальностью. Его вера будет подвергнута испытанию, и в конце истории он может оказаться совсем не тем человеком, которым был в её начале.

Галактический размах

«Дюна» затрагивает глубокие философские темы, но это не единственная сложность, возникающая при создании приключения. Империя, простирающаяся от края до края галактики, поражает воображение своей необъятностью. Широкий размах только подчёркивает эпичность происходящего. Судьбы отдельных людей переплетаются с судьбами мира, сделанный ими выбор изменяет лик Вселенной.

Благодаря тому, что персонажам доступны практически мгновенные космические путешествия, ведущему может показаться, что наилучшим выбором станет такое приключение, в котором персонажи перелетают с планеты на планету, решают какую-то проблему, а затем двигаются дальше. Но подобная структура не даёт раскрыться сильным сторонам данной ролевой игры. «Дюна» – это в первую очередь эпическая история борьбы индивидуума с кажущейся предопределённостью Вселенной. Планеты, как и персонажи, здесь уникальны и многогранны. На каждой из них своя среда, своя политическая и экономическая жизнь, и всё это находится в постоянном движении и взаимодействии.

Арракис – не просто пустынная планета, населённая воинственными кочевниками, хотя подобное заблуждение встречается довольно часто. Арракис – это опора геополитической и экономической мощи Империи, поскольку только здесь добывают пряность, субстанцию, без которой невозможно было бы существование галактической цивилизации. Именно из-за пряности местное население вынуждено терпеть постоянные притеснения, то и дело оказываясь под перекрёстным огнём самых разных группировок, оспаривающих контроль над единственным источником бесценного снадобья. Планета Арракис сама по себе является действующим лицом в сюжете «Дюны». Её климат и рельеф, населяющие её существа и ресурсы в её недрах, несомненно, важны, но история рождается, когда появляются люди, которым до всего этого есть дело.

«Дюна» рассказывает о людях и об их месте во Вселенной, а также о том, что судьбу человека в гораздо большей степени определяет его способность противостоять внутренним демонам, чем то, на какой планете он оказался. Это один из важнейших аспектов данной игры.

Как ведущему вам не обязательно фокусироваться исключительно на Арракисе, игнорируя другие миры Империи, но вы должны понимать, что у каждой планеты есть душа. Перелёт из одного мира в другой – это не просто смена декораций. Каладан, возлюбленная родина всех Атрейдесов, представляет собой нечто большее, чем просто антипод Арракиса с безбрежными океанами вместо пустынь. Для Атрейдесов, прибывших на Арракис, Каладан олицетворяет собой всё то, что они оставили позади, всё знакомое и доброжелательное. Для них это средоточие власти и былая стабильность. Арракис, в свою очередь, это потенциальный источник новой власти, быть может, ещё большей, но он заставляет их меняться, адаптируясь к новым условиям, и толкает к тому, чтобы изменить Вселенную. История Атрейдесов – это не просто история переезда с Каладана на Арракис, это история движения от старого к новому со всем тем материальным и психологическим грузом, который они привезли с собой. На этом пути лежат все их победы и поражения.

Проблема высоких технологий

Высокие технологии порой доставляют немало сложностей ведущему, поскольку чудесные изобретения будущего могут свести на нет все привычные препятствия на пути персонажей. Впрочем, в «Дюне» эта проблема не столь ярко выражена благодаря двум вещам: во-первых, перед жителями Империи редко встают задачи, которые можно решить простым применением технологий, а во-вторых, сами по себе технологии не вызывают доверия у большинства людей. Запрет на использование мыслящих машин – это фундамент, на котором стоит Империя. Как свидетельствует история человечества, бесконтрольное применение технологий приводит к большим бедам и к тому же развращает душу, доказательством чему служат «мерзкие и отвратительные» технократы Тлейлаксу.

В «Дюне» есть немало уникальных предметов и явлений, способных доставить персонажам неприятности. Силовые щиты, питаемые от генератора Хольцмана, серьёзно снижают эффективность и, как следствие, распространённость мощного оружия дальнего боя, а это означает, что всё действие, как правило, будет происходить в непосредственной близости от персонажей. Из-за Батлерианского джихада и последовавших за ним религиозных запретов человечество осталось без сложной вычислительной техники, и теперь все расчёты производятся редкими и весьма ценными специалистами. Перестав полагаться на машины, люди стали развивать собственные способности, и некоторые из них достигли воистину сверхъестественного мастерства.

Однако, несмотря на гигантских монстров, генную инженерию и паранормальные способности некоторых людей Империи, «Дюна» воплощает если не человечное, то, во всяком случае, человекоцентричное будущее. В центре истории всегда находятся люди с их способностью совершать как подвиги, так и ошибки. Любые достижения технологии обретают способность менять мир лишь в руках человека. Только от людей зависит, наступит ли благодаря им золотой век или Вселенную накроет ужасающий арафель, тьма конца времён.

Уважение к людям и чужой культуре

В Империи нетрудно узнать черты человеческой культуры, но это не та культура, которую мы знаем сегодня. Перед нами Вселенная, населённая выходцами с Земли, давно утратившими связь со своей колыбелью и едва ли помнящими, откуда они начали свой путь по галактике. Чтобы создать атмосферу мира, унаследовавшего земные традиции, «Дюна» многое заимствует из самых разных земных языков, культур и религий. В некоторых случаях их элементы взяты в неизменном виде, но чаще всего они принимают весьма диковинные формы, что отражает бесконечную эволюцию культурного наследия человечества. И эволюция эта затрагивает не только форму, но также содержание и отношение.

Язык фрименов пестрит заимствованиями из арабского, а их религия, дзенсуннизм, очевидно, является духовным наследником ислама и буддизма, хоть и не может считаться прямым продолжателем их традиций. Наиболее показательно использование слова «джихад», что в переводе значит «усилие» или «борьба» и употребляется, как правило, по отношению к борьбе за что-то благородное. В цикле романов этот термин встречается достаточно часто и обозначает священную войну, которая некогда велась против машин. Эта концепция в контексте современного мира может вызвать у игроков сильные эмоции.

Велико искушение судить об образе мысли фрименов и дзенсуннитов по тем знаниям, которые есть у нас о буддизме или культуре Ближнего Востока, но это было бы ошибкой, поскольку ни автор «Дюны», ни данная игра не пытаются ссылаться на какие бы то ни было существующие культурные явления.

Касаясь культурных аспектов разных миров Империи, важно помнить, что любые знакомые элементы внесены туда не для того, чтобы сделать отсылку, а для того, чтобы продемонстрировать, как человечество эволюционирует в попытках выжить в бесконечном космическом пространстве, пронеся через века традицию веры, изменившуюся внешне, но незыблемую духовно. Идеи, которые сегодня кажутся противоречащими друг другу, возможно, в будущем сплавятся воедино, породив нечто ещё более глубокое, чем современные аналоги. Это сильная и жизнеутверждающая позиция, требующая уважительного отношения к тем концепциям и верованиям, которые легли в её основу. Касаясь вопросов наших земных культур, этносов или религий, нужно проявлять чувство такта. Обращайтесь к ним за вдохновением, но не относитесь как к бездушному материалу, который можно использовать как вздумается или, тем более, высмеивать.

Пророчества, предвидение и сверхвосприятие

Предвидение — самая знаковая и внушающая трепет способность, которую сумели развить люди в «Дюне». Часто его называют «даром пророчества», поскольку это явление во многих культурах и сообществах носит мистический и религиозный характер. Квисатц Хадерах, над появлением которого тысячелетиями трудятся сёстры Бене Гессерит, воплощая свою родовую программу, это, вероятно, самый яркий пример пророка. Однако это квазимистическое существо на самом деле представляет собой парадокс, являясь одновременно и воплощением пророчества, и результатом многих тысячелетий политических манипуляций и евгенических экспериментов.

Сложности предвидения

Даже сам Муад'Диб не раз сомневался в своём божественном происхождении. Видения будущего, которое он не мог ни принять, ни предотвратить, повергали его в оцепенение. В этом заключается главная опасность пророчеств и проклятье предсказателей: перед ними открывается множество вариантов будущего. Чтобы достичь желаемого результата, необходимо держаться строго определённого пути, но не терять при этом из виду настоящее. Даже мелкие обстоятельства, не принятые во внимание, могут поднять волну, которая сметёт человека с избранного им пути и повергнет мир в хаос. Дар пророчества, таким образом, ограничивает личную свободу. Дорога в светлое будущее может стать ловушкой, в которую придётся ступить добровольно, потому что все другие пути ведут в неизвестность, а может, и к потенциальной катастрофе.

Ситуация осложняется также тем, что у предвидения есть и весьма утилитарное применение: это весьма изощрённый способ разведки. Предвидение в своих самых сильных проявлениях граничит со всеведением. Способность строить модели будущего и прогнозировать возможные исходы того или иного дела позволяет угадывать и предугадывать действия как врагов, так и союзников. Опаснее всего, когда наличие этой способности держат в тайне, поскольку лучшая защита от предвидения предполагает осведомлённость об этой способности.

Противодействие предвидению

Как ведущий вы должны понимать, в какой степени предвидение может повлиять на исход событий в приключении и как на подобные способности будут реагировать персонажи игроков и персонажи ведущего. Хотя существуют способы скрыть свои действия от провидца (например, присутствие гильд-навигатора или изобретённая чуть позже комната невидимости), самый верный способ защитить себя — это иметь на своей стороне такого же провидца. Сложно бывает прогнозировать события, если в них принимает активное участие другой человек, также умеющий прогнозировать события. Способность к предвидению делает человека непредсказуемой переменной в уравнении будущего. Разобраться в хитросплетении вероятностей, центром которых является пророк, могут разве что самые искушённые в предсказаниях существа.

Даже те люди, которые владеют лишь зачатками таланта предвидения, могут одним своим присутствием мешать пророку, затуманивая его взгляд. В частности, гильд-навигаторы, как известно, создают вокруг себя такой хаос вероятностей, что в нём практически невозможно разобраться, а кандидаты на роль Квисатц Хадераха (даже не реализовавшие свои возможности или погибшие в попытке их реализовать), судя по всему, вообще невидимы для пророков.

Тот, кто слишком сильно полагается на свой пророческий дар, рискует оказаться бессильным перед непредвиденными обстоятельствами, оставшимися за гранью его понимания, или столкнуться с тем, что его тщательно разработанный план будет нарушен кем-то, чьи действия он не способен предугадать. Осознавший это получает в свои руки оружие против предсказателя. Злоумышленники устраивают тайные встречи там, где поблизости находится гильд-навигатор, а неудавшиеся пророки, появившиеся на свет благодаря родовой программе Бене Гессерит, становятся смертоносными убийцами, нападение которых нельзя увидеть внутренним взором.

СВЕРХВОСПРИЯТИЕ И РАСШИРЕННОЕ СОЗНАНИЕ

Неприятности также могут доставить и те, кто обладает сверхвосприятием, особенно если в основе сюжета лежит интрига или тайна. Создание машин, воспроизводящих человека по форме или по качествам, считается грехом, поскольку технологии, как известно, «развращают душу». Как уже было сказано в «Главе 2. Обитаемый космос», этот запрет привёл к появлению людей, которые в результате интенсивных и сложных тренировок обретают способности к быстрой обработке огромных объёмов информации, идеальному контролю над собственным телом, а также невероятной наблюдательности и эмпатии.

Ментаты, заменившие собой компьютеры, не единственные, кто смогли раздвинуть границы человеческих возможностей. Существуют люди, способные двигаться с нечеловеческой скоростью и замечать малейшие изменения в поведении окружающих. Элитные воины-сардаукары, служащие Падишаху-Императору, считаются самой смертоносной военной силой в Империи благодаря секретной и жестокой военной подготовке. Гильд-навигаторы – вероятно, самый яркий пример – мутируют под воздействием большого количества пряности, что позволяет им безошибочно прокладывать путь через всю галактику, зная наперёд все опасности.

И, наконец, Бене Гессерит. Этот орден использует тщательно продуманную родовую программу, тайные техники пранабинду и пряность в тщательно выверенных дозировках, чтобы в их распоряжении всегда был контингент сверхъестественно наблюдательных и проницательных преподобных матерей. Хотя их способность к прорицанию ограничена, до появления Квисатц Хадераха, вероятно, не было более могущественной организации в Империи. Да и его появление стало результатом их махинаций.

СВЕРХЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ В ИГРЕ

Когда в игре появляется персонаж со сверхчеловеческими способностями, сложно бывает одновременно и подчеркнуть его выдающиеся качества, и оставить игрокам место для манёвра, сохранив целостность сюжета и осмысленность действий персонажей. Политические махинации и тонкие интриги составляют основу данной игры, и любому заговорщику придётся иметь дело с живыми детекторами лжи из Бене Гессерит и искать способы перехитрить ментата. Империя не терпит дилетантов. Каждый план должен включать в себя меры предосторожности, предназначенные для того, чтобы нейтрализовать сверхчеловеческие способности противника. Зачастую ловушки сами по себе не так опасны, как далеко идущие последствия от их обнаружения и разоружения. Как ведущему вам нужно помнить, что самые коварные индивидуумы в Империи научились обходить все опасности и использовать их в своих интересах. К своим целям они редко идут прямым путём, предпочитая действовать более тонко, завуалированно и неожиданно. Такой подход позволяет скрыть истинные мотивы и толкает персонажей на то, чтобы раскрыть свои цели, если они необдуманно ринутся в атаку.

Персонажи обнаруживают вражескую шпионку среди своих приближённых. Поначалу кажется, что это большая удача, но истинная подоплёка откроется только тогда, когда персонажи решат, что с ней делать.

- *Если они просто избавятся от шпионки, это разозлит тех, кто верит в её верность и невиновность.*
- *Если они станут допрашивать её, то получат информацию, которую враги специально поместили в её память, чтобы направить персонажей по ложному пути, выбранному ими.*

Возможно, подставная шпионка попытается оклеветать верного союзника, с уверенностью заявив, что он предатель. Ложная память, внедрённая в её сознание, обезопасит её от применения Голоса или сверхвосприятия.

Столь изощрённые и многослойные интриги стали результатом того, что человечество научилось легко распознавать все более примитивные уловки. Многие заговоры требуют жертвы: пешки, которая будет поймана врагом и оставлена ему на растерзание. И пока тот отвлечён, основные силы нанесут по врагу удар. В самых сложных и запутанных схемах сама пешка, приблизившись к своей цели, может стать королевой.

В конечном итоге для ведущего всё вышесказанное представляет скорее интересные возможности, а не препятствия. Каждый шаг, предпринятый противником, будет восприниматься игроками с недоверием, так что они станут искать двойное дно даже в самом очевидном и прямолинейном плане. Такова жизнь в Империи для всех, кто связан с аристократическими домами: всегда ожидать обмана даже там, где его нет. Самая страшная опасность – та, которая ещё не была обнаружена, и для того, чтобы отвлечь внимание противника от своей истинной цели, порой достаточно даже иллюзорной угрозы.

Глава 9

Союзники и враги

Пытаться понять Муад'Диба без того, чтобы понять его смертельных врагов – Харконненов, – это то же самое, что пытаться понять Истину, не поняв, что такое Ложь. Это – попытка познать Свет, не познав Тьмы. Это – невозможно.

Принцесса Ирулан, «Жизнь Муад'Диба»

Персонажи ведущего



Арракис и другие планеты Империи, несомненно, привлекают интерес своей загадочностью, но главное в «Дюне» всё же люди. Их любовь и ненависть, амбиции и жадность – вот движущая сила любого приключения, от короткой схватки с врагом до эпической кампании, от истории завоеваний и побед до трагедии падения целого дома.

В этой главе представлен ряд готовых персонажей, которых вы как ведущий можете использовать в любом приключении, а также множество заготовок, требующих перед использованием в игре лишь небольших доработок. В начале главы вы найдёте центральных персонажей романа Фрэнка Герберта, поскольку именно с них начинается история «Дюны». Они вполне могут стать героями вашей игры или послужить вдохновением для создания других уникальных персонажей. Кто-то из игроков, быть может, даже захочет сыграть роль одного из них (учитывайте только, что их таланты указаны из расчёта, что они будут персонажами ведущего). Решение о том, станут ли они союзниками или врагами дому главных героев, остаётся за вами. Более того, даже их судьба, описанная в цикле романов «Дюна», вполне может измениться после столкновения с персонажами игроков.

Незначительные и важные персонажи ведущего создаются по тем же принципам, что и помощники (см. стр. 136). Они иначе используют Импульс и Решимость (см. ниже); кроме того, вместо таланта они могут получить уникальную способность (см. таблицу на стр. 327).

Импульс и решимость у персонажей ведущего

Персонажи ведущего подчиняются несколько иным правилам, чем персонажи игроков.

Обычно персонажи ведущего (по меньшей мере те, которые в игре будут совершать проверки навыков) выступают в роли противников персонажей игроков. Листы персонажей в этой главе составлены именно для этих целей. В те моменты, когда персонажи игроков накапливают и тратят Импульс, их противники наращивают или снижают Угрозу (так же, как игроки превращают лишние успехи в Импульс, ведущий превращает лишние успехи своих персонажей в Угрозу).

Иная ситуация возникает, если персонаж ведущего выступает в роли союзника. В этом случае он использует не набор Угрозы ведущего, а набор Импульса игроков (с их согласия).

У персонажей ведущего нет набора Решимости. Вместо этого они наращивают Угрозу, прибавляя к набору ведущего 3 очка каждый раз, когда игрок на их месте получил бы очко Решимости. Кроме того, ведущий может потратить 3 очка Угрозы, чтобы получить все те преимущества, которые игрок получает, тратя очко Решимости. У некоторых персонажей, описанных в этой главе, способности изменены таким образом, чтобы отражать это правило.

И, наконец, персонажам ведущего, как правило, нет необходимости *Получать информацию*, ведь ведущий уже обладает всей информацией о ситуации. Однако, управляя действиями своих персонажей, ведущий должен принимать во внимание текущий уровень информированности того или иного персонажа. Кроме того, персонажи ведущего могут попытаться *Получить информацию* о персонажах игроков. Исключительно наблюдательные персонажи, такие как сёстры Бене Гессерит или ментаты, могут узнать что-то даже о чувствах и мыслях персонажей игроков или выведать их секреты. В этом случае ведущий задаёт соответствующие вопросы игрокам, и они должны на них ответить.

Дом Атрейдесов

ВЕЛИКИЙ ДОМ



Родовая планета: Каладан

Другие владения: нет

Знамя и герб: **Цвета:** зелёный и чёрный
Эмблема: ястреб

Доминанты дома: достойный, прославленный

Основной профиль: сельское хозяйство (продукция) – рис пунди

Дополнительный профиль: сельское хозяйство (продукция) – рыба-луна; искусство (знания) – дискуссия; армия (квалифицированные кадры) – тактики, инструкторы

Дом Атрейдесов – один из самых древних и уважаемых домов Ландсраада. И хотя это не самый могущественный дом, он тем не менее нашёл свою нишу и играет важную роль в Империи. Со времён Битвы за Коррин Атрейдесам не доводилось выигрывать каких-либо крупномасштабных сражений, однако и позиций своих они за тысячелетия не сдали, зарабатывая себе славу медленно, но верно.

Главный экспортный продукт дома Атрейдесов – зерновая культура под названием «рис пунди». Это очень калорийный продукт, который легко хранить, и Атрейдесы просят за него приемлемую цену, поэтому он стал основой рациона практически по всей Империи. Благодаря тому, что Атрейдесы выбрали в качестве основного занятия выращивание относительно дешёвого (хоть и повсеместно востребованного) злака, а не, к примеру, производство оружия или смертельных ядов, многие относятся к ним с меньшим подозрением и опаской, чем к другим домам. Это позволило Атрейдесам обзавестись многочисленными сторонниками и союзниками по всей Империи.

К сожалению, рост популярности дома Атрейдесов не остался незамеченным. Император обеспокоен тем, что в скором времени у Атрейдесов будет достаточно союзников, чтобы бросить вызов дому Коррино и захватить трон. Это подтолкнуло Императора к тому, чтобы предпринять попытку уничтожить Атрейдесов руками их давних врагов Харконненов.

ДОСТОЙНЫЙ АРИСТОКРАТ

ГЕРЦОГ ЛЕТО АТРЕЙДЕС

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	8	Мой дом, моя семья и мой народ – едины.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	7	Человек должен подчиняться закону, а закон – сердцу.
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	6	Знание придаёт решимость.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	
ОБЩЕНИЕ	7	Дипломатия, Обаяние, Эмпатия
ВЫДЕРЖКА	7	Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	6	Императорский двор, Политика Ландсраада

Доминанты: аристократ, достойный и справедливый.

ТАЛАНТЫ

- **Вдохновляющая речь.** Если Лето успешно проходит проверку Общения, обращаясь к группе людей, он может выбрать несколько человек (их количество равно рангу навыка Общения Лето), которые при следующей своей проверке смогут перебросить одну кость из своего набора, если будут действовать под влиянием того же стимула, что и Лето.
- **Поддержка.** Один раз за сцену, когда его союзник проваливает проверку, Лето может потратить 2 очка Угрозы, чтобы позволить этому союзнику перебросить весь набор костей. Союзник может использовать навык Выдержки Лето вместо любого другого своего навыка.
- **Приказ.** Один раз за сцену в свой ход Лето может позволить союзнику совершить дополнительное действие (даже если тот уже ходил в этом раунде) и помочь ему в проверке.

Вероятно, в истории герцог Лето Атрейдес останется только как отец Пола, но он был достойнейшим человеком своего времени. Под его руководством Дом Атрейдесов достиг такой славы, что сам Падишах-Император почувствовал угрозу с его стороны.

Лето стал герцогом ещё в юности после трагической кончины своего отца, Паулуса Атрейдеса, погибшего в результате несчастного случая во время боя быков. Молодому герцогу некогда было предаваться скорби: в те неспокойные времена ему пришлось взять на себя всё бремя власти. Ранние годы его правления на Каладане были отмечены интригами и открытыми столкновениями с домом Харконнен, извечными врагами Атрейдесов. После того как Бене Тлейлакс захватили контроль над Иксом, Лето предоставил убежище иксианскому дому Верниусов, несмотря на то, что это могло повлечь за собой серьёзные политические последствия. Раз за разом герцог принимал верные решения, которые увеличивали его влияние в Ландсрааде. К сожалению, это вызвало ревность со стороны Падишаха-Императора, который стал относиться к дому Атрейдесов с растущим подозрением.

Соратники, окружавшие герцога, были знамениты не меньше, чем он сам. Лето превосходно разбирался в людях и собрал вокруг себя лучшие умы своего времени, самых проницательных и талантливых людей во всей галактике. То, что люди, подобные Гурни Халлеку или Дункану Айдахо, были искренне преданы герцогу, многое говорит о его характере.

За время своего правления Лето зарекомендовал себя как справедливый человек, который относится к подданным, словно к членам своей семьи. Хотя герцог действительно был великодушным и достойным мужчиной, он отличался также невероятным прагматизмом. Несмотря на глубокую любовь и преданность своей наложнице Джессике, Лето так и не женился на ней, поскольку это лишило бы его возможности вступить в официальный брак с представительницей другого дома, что можно было использовать в политических целях.

Когда Император предложил дому Атрейдесов контроль над добычей пряности и Арракис в качестве ленного владения, герцог Лето сразу распознал в этом ловушку, однако предпочёл пойти на риск, считая своим долгом встречать любую опасность с честью.



БЛАГОРОДНАЯ НАЛОЖНИЦА

ЛЕДИ ДЖЕССИКА

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Бене Гессерит – моя семья.
ВЕРА	8	Лето и мой сын – для меня всё.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Я сама плачу за свои ошибки.
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	6	Убеждение
ВЫДЕРЖКА	7	Бесстрастие
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Телесные функции
ПОЗНАНИЕ	6	История фракции (Бене Гессерит), Этикет

Доминанты: Бене Гессерит, наложница, преданная, самоотверженная.

ТАЛАНТЫ

- **Голос.** При проверке Общения Джессика может потратить от 1 до 3 очков Угрозы, чтобы получить равное количество дополнительных гарантированных успехов.
- **Обострённое восприятие.** Если Джессика хочет *Получить информацию* о персонаже игрока, она может за первое потраченное очко Угрозы задать сразу два вопроса. Кроме того, на неё не действуют ограничения, не позволяющие заметить ту или иную деталь.
- **Прана-бинду.** Джессика может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит её контроль над своим телом.
- **Цепкий взгляд.** В начале сцены Джессика может узнать одну скрытую деталь, как если бы она потратила одно очко Угрозы для того, чтобы *Получить информацию*.

Джессика родилась, чтобы стать послушным орудием в руках Бене Гессерит, и должна была завершить их грандиозный план. Но одного-единственного акта неповиновения с её стороны оказалось достаточно, чтобы вся Империя устремилась к своему краху.

Джессику с детства воспитывал орден Бене Гессерит, и она должна была стать частью их евгенической программы. Великолепная, проницательная и спокойная даже перед лицом серьёзной опасности, она стала одним из самых образцовых членов ордена и была посвящена во многие его тайны, кроме разве что самых глубоких. Трудно было найти лучшего кандидата на ту роль, которую ей предстояло сыграть.

Путём осторожных манипуляций орден добился того, что герцог Лето Атрейдес выбрал Джессику в качестве своей наложницы. Это была необходимая часть их плана. Внешне должно было казаться, что Бене Гессерит хотят иметь своего человека в самом сердце дома Атрейдесов, однако главной задачей Джессики было родить от герцога дочь, которую затем можно было бы выдать замуж за наследника Харконненов. В результате должна была не только прекратиться давняя вражда между домами, но и, что гораздо важнее, на свет появился бы Квисатц Хадерах. Это сверхсущество, результат тысячелетней родовой программы, оказалось бы под прямым влиянием Бене Гессерит.

В этом простом плане возникло всего одно небольшое осложнение: Джессика влюбилась в Лето, и он ответил ей взаимностью. Вопреки учению Бене Гессерит, Джессика отказалась отринуть эмоции и следовать долгу. Зная, что Лето мечтает о наследнике, она решила родить ему сына, а не дочь. Бене Гессерит были в ярости, но ничего не могли с этим поделать. Тогда со свойственным им прагматизмом сёстры решили, что могут подождать ещё пару лет, пока Джессика не родит второго ребёнка, на этот раз девочку. Впрочем, Джессика за своё своеволие стала практически изгоем в ордене. Она была вынуждена пойти на уступки и позволить Бене Гессерит испытать Пола, когда он стал достаточно взрослым.

Несмотря на любовь и преданность ордену Бене Гессерит, Джессика оказалась весьма своевольной и независимой. В конце концов её верность дому Атрейдес и любовь к герцогу и их сыну взяли верх над чувством долга перед сёстрами, что повлекло за собой далекоидущие последствия.



БУДУЩИЙ КВИСАТЦ ХАДЕРАХ

ПОЛ АТРЕЙДЕС

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	Истинное величие великого дома – в его подданных.
ВЕРА	7	Я должен быстро всему научиться, чтобы быть достойным наследия моего отца.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	8	Во Вселенной существуют такие вопросы, на которые невозможно дать ответ.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Короткие клинки, Силовой щит
ОБЩЕНИЕ	5	Обаяние
ВЫДЕРЖКА	6	Бесстрастие, Координация
ФИЗПОДГОТОВКА	5	Телесные функции
ПОЗНАНИЕ	6	Императорский двор

Доминанты: благородный отпрыск, великое будущее, мудр не по годам.

ТАЛАНТЫ

- **Голос.** При проверке Общения Пол может потратить от 1 до 3 очков Угрозы, чтобы получить равное количество дополнительных гарантированных успехов.
- **Крепкие нервы (Бой).** Пол может автоматически успешно пройти любую проверку Боя, потратив 3 очка Угрозы (1 очко Решимости).
- **Медленный удар.** Если Пол атакует противника оружием ближнего боя в дуэли или сражении и увеличивает набор костей для проверки за счёт Угрозы, он может игнорировать один из активов врага, находящийся с ним в одной зоне.
- **Прана-бинду.** Пол может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит его контроль над своим телом.
- **Приказ.** Один раз за сцену в свой ход Пол может позволить союзнику совершить дополнительное действие (даже если тот уже ходил в этом раунде) и помочь ему в проверке.

Пол, первый и единственный сын герцога Лето Атрейдеса и его наложницы леди Джессики, должен был унаследовать титул своего отца. Рождение Пола стало результатом тайных манипуляций ордена Бене Гессерит, хотя Джессике приказали родить от герцога дочь, а не сына. Пол появился на свет в сложные для родителей времена, но они воспитали его с любовью. Несмотря на водоворот политических интриг, в который попал дом Атрейдесов, детство Пола прошло относительно спокойно, без каких-либо серьёзных потрясений. Его обучали самые преданные из слуг дома Атрейдесов и лучшие люди эпохи, среди которых были прославленный мастер меча Дункан Айдахо, воин-трубадур Гурни Халлек и ментат Суфир Хават. Они сумели дать Полу великолепное образование, а сам он оказался весьма способным учеником.

Пятнадцатилетнему Полу Атрейдесу многие прочили великое будущее – в том числе и леди Джессика. Поскольку Пол родился в наследственной цепочке, которую веками пестовали преподобные матери, она подозревала, что он мог быть даже пресловутым Квисатц Хадерахом, сверхсуществом, которое Бене Гессерит мечтали взять под свой контроль. В связи с этим она отказалась от обычного порядка обучения и тренировала его самостоятельно, открывая все премудрости Бене Гессерит, чтобы подготовить сына к грядущим испытаниям. Преподобная мать Гайя-Елена Мохийам с неохотой признала её правоту после того, как испытала Пола при помощи ужасного гом джаббара.

Когда Император приказал дому Атрейдесов принять правление Арракисом и обеспечить добычу пряности, Пол был настолько готов к последовавшим за этим событиям, насколько это вообще возможно для мальчика его возраста. Хотя у него не было опыта ни в командовании, ни в поединке, у него были все задатки лидера. От отца он перенял обострённое чувство справедливости и способность к сопереживанию вкупе со стальной решимостью. От матери – политическое чутьё и философию Бене Гессерит. Родители Пола были столь же преданы ему, как он был предан им, и они дали своему сыну всё, что только могли, чтобы он сумел выстоять в той буре, которую они предвидели в будущем, и однажды принять бремя главы дома Атрейдесов.

Но пусть Пола с младенчества готовили к тому, чтобы последовать по стопам отца, он ещё не сталкивался с ответственностью, которая лежит на каждом предводителе. Его нельзя назвать наивным, но у него слишком мало опыта, чтобы разобраться в жестоких интригах императорского двора или Ландсраада, не говоря уже о тончайших манипуляциях со стороны Гильдии или Бене Гессерит.

Прибыв на Арракис, Пол Атрейдес невольно оказался в центре событий, которым дано будет перевернуть сам мировой порядок. Он видит тревожные сны о будущем, где ему предстоит принимать решения, последствия которых Вселенная будет ощущать в течение многих тысячелетий.



ВОИН-ТРУБАДУР

ГУРНИ ХАЛЛЕК

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	8	Атрейдесы дали мне всё, и я всё отдам за них.
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	7	Нет иной справедливости, чем та, которой мы добиваемся сами.
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	6	Правда – штука сложная, но, увидев, ты сразу её узнаешь.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	8	Короткие клинки, Тактика
ОБЩЕНИЕ	6	Музыка (балисет)
ВЫДЕРЖКА	7	Стойкость
ФИЗПОДГОТОВКА	6	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: воин, жонглёр.

ТАЛАНТЫ

- **Борьба за идеалы (Долг).** Когда Гурни проходит проверку Боя, используя указанный стимул, и действует в согласии со своим убеждением, он может перебросить 1d20.
- **Медленный удар.** Если Гурни атакует противника оружием ближнего боя в дуэли или сражении и увеличивает набор костей для проверки за счёт Угрозы, он может игнорировать один из активов врага, находящийся с ним в одной зоне.
- **Непоколебимая преданность (дом Атрейдесов).** Гурни начинает любое приключение с 3 очками Угрозы (эквивалентно 1 очку Решимости), которые может использовать только он и только действуя непосредственно в интересах дома Атрейдесов.
- **Поддержка.** Один раз за сцену, когда его союзник проваливает проверку, Гурни может потратить 2 очка Угрозы, чтобы позволить этому союзнику перебросить весь набор костей. Союзник может использовать навык Выдержки Гурни вместо любого другого своего навыка.

Мастер войны дома Атрейдес Гурни Халлек – один из самых уважаемых бойцов в Империи. Он одинаково хорошо известен как своей прытью в бою, так и умением слагать баллады.

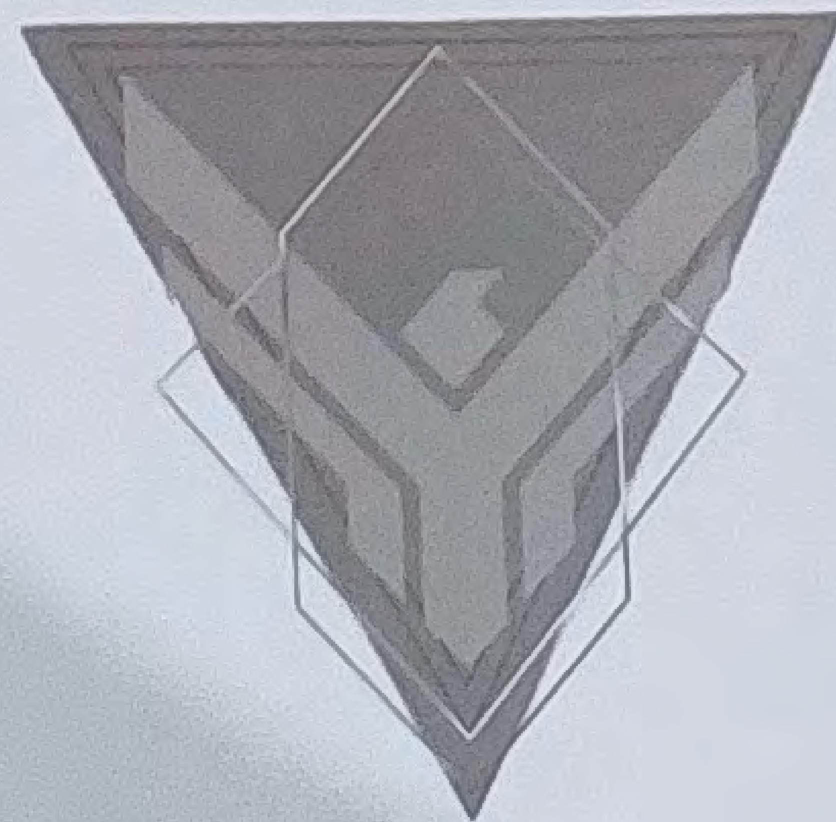
Халлек родился в рабских трущобах на Гьеди Прайм, и юность его была полна страданий и лишений. Время, проведённое в кабале у Харконненов, оставило следы и в душе, и на теле Халлека, но не сломило его дух. На подбородке Гурни до сих пор красуется шрам, оставленный плетью из чернильной лозы, а его сестра была жестоко убита Харконненами, чего он до сих пор им не простил.

Халлеку удалось сбежать с Гьеди Прайм, после чего он оказался в гуще конфликта, касавшегося дома Верниусов с Икса. В конечном итоге это привело его на Каладан, где он познакомился с Атрейдесами. Со временем его служба дому Атрейдесов стала больше, чем просто работой. Халлека глубоко тронула справедливость и благородство герцога Лето и всех его приближённых, и в конечном итоге они стали для него как семья.

Гурни Халлек – весьма противоречивый человек. Тяготы молодости изуродовали его тело, но сердце его полно поэзии. Искусство, с которым он обращается с оружием любого типа, может поспорить разве что с его искусством игры на балисете. А жестокость к врагам сравнится только с той нежностью, которую Гурни испытывает по отношению к тем, кого любит.

Халлек, у которого всегда наготове цитата или четверостишие, стал наставником и близким другом Пола Атрейдеса. Он обучал юного аристократа фехтованию со щитом и кинжалом и раскрыл ему многие секреты искусства. Пол заменил ему сына, которого у него никогда не было, и Халлек отдал бы за него жизнь, не раздумывая, как, впрочем, и за любого другого Атрейдеса.

Халлек был одним из ключевых членов военного совета герцога Лето, где разрабатывалась стратегия и тактика обороны от сил Харконненов, и делал всё возможное, чтобы расстроить их планы. В годы, последовавшие за переездом на Арракис, он не раз ещё доказывал свою преданность дому Атрейдесов.



МЕНТАТ-ШПИОН

СУФИР ХАВАТ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	8	Смысл моей жизни в том, чтобы защищать Атрейдесов.
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Мои обязанности превыше добра и зла.
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	7	Я принимаю решения исключительно на основе фактов.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Военная стратегия, Убийство
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	7	Наблюдение
ПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	8	Анализ данных, Дедукция, Императорский двор, Канли

Доминанты: мастер-шпион, ментат, находчивый и проницательный.

ТАЛАНТЫ

- **Дисциплина ума.** Когда Суфир совершает проверку Познания, чтобы вспомнить известные ему факты, он может не бросать 1d20, а считать, что на ней выпала 1.
- **Осторожность (Познание).** Суфир может перебросить 1d20 при проверке Познания, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.
- **Советчик (Познание).** Когда Суфир, проходя проверку Познания, помогает союзнику, тот может перебросить 1d20.
- **Чертоги разума.** Суфир может пройти проверку Познания со сложностью 0, чтобы вспомнить столько деталей, сколько получил успехов (как если бы *Получил информацию*).

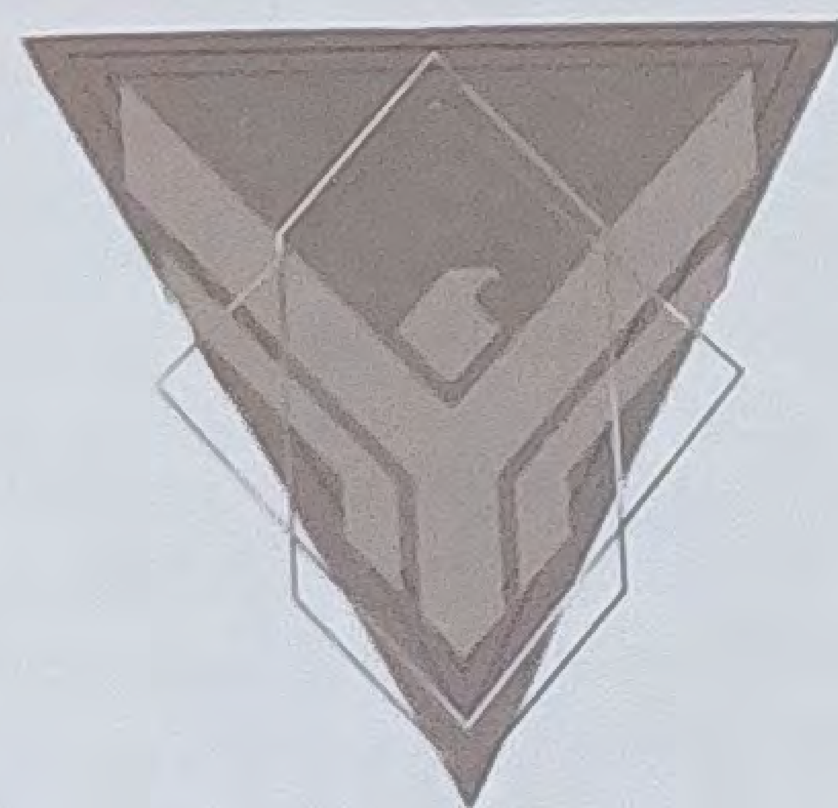
Имя Суфира Хавата внушает страх и уважение по всей Империи. Это один из самых способных ментатов за всю историю человечества. Он служит герцогу Лето Атрейдесу и этим доставляет немало неприятностей его врагам.

К тому моменту, как им пришлось переехать на Арракис, Суфир Хават служил уже трём поколениям Атрейдесов. Когда Лето унаследовал титул, у Хавата уже была широкая сеть агентов, проверенных в течение многих десятилетий, и детально проработанные протоколы безопасности. Своим успехом в ранние годы правления Лето во многом был обязан советам Суфира Хавата. Старый ментат стал частью доверенного круга лиц, окружавших герцога, так же как некогда был доверенным советником его отца и деда.

Хават был исключительно талантливым ментатом, способным вычислять наиболее вероятные пути развития событий с огромной точностью. Его природный дар не имел аналогов, но не менее важна также разветвлённая сеть шпионов, снабжавшая его бесценными сведениями, которыми он мог оперировать. По слухам, Суфир Хават внедрил своих агентов даже в службу разведки императорского дома.

Занимая должность мастера-убийцы дома Атрейдесов, Суфир Хават отвечал за контршпионаж и устранение опасных противников. Хотя Атрейдесы всегда придерживались формальных правил канли, благодаря безжалостному гению Хавата им редко приходилось платить за свою принципиальность, когда им попадались враги не столь щепетильные в вопросах чести. Из любви к Атрейдесам Хават выполнял свою работу на пределе возможностей и даже посвятил юного Пола в тайны своего тёмного искусства.

Великолепный ум Суфира Хавата и его дьявольское внимание к деталям были тем железным кулаком, что прятался под бархатной перчаткой Атрейдесов. Многие их враги понимали это слишком поздно.



ВЕРНЫЙ МАСТЕР МЕЧА

ДУНКАН АЙДАХО

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	8	Я отдам всё за тех, кого поклялся защищать.
ВЕРА	7	Вселенная огромна – человек должен найти собственный путь.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Моё слово и моя клятва – вот всё, что требуется, чтобы судить о деяниях других людей.
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	8	Длинные клинки
ОБЩЕНИЕ	6	Обаяние
ВЫДЕРЖКА	8	Стойкость
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Бег на длинные дистанции
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: мастер меча школы Гиназ, харизматичный и никогда не сдающийся.

ТАЛАНТЫ

- **Ветеран.** В начале боевой сцены, будь то дуэль, сражение или война, Дункан может потратить 1 очко Угрозы, чтобы увеличить Качество боевого актива, которым он владеет, на 1 до конца конфликта.
- **Дерзость (Бой).** Дункан может перебросить 1d20 при проверке Боя, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.
- **Горячность.** Проходя проверку Физподготовки, Дункан может добровольно согласиться на затруднение, чтобы получить один гарантированный успех. В любом конфликте он может потратить 1 очко Угрозы, чтобы действовать первым, несмотря ни на что.
- **Упорство.** Потратив 3 очка Угрозы, чтобы получить 1 очко Решимости, Дункан может бросить 1d20. Если результат меньше или равен рангу его Выдержки, очки Угрозы восстанавливаются.

Мастер меча Дункан Айдахо, служивший дому Атрейдесов, был одним из лучших фехтовальщиков Вселенной. Для герцога Лето и его сына, которым он был горячо предан, Дункан Айдахо стал верным защитником, телохранителем и надёжным другом.

В детстве Дункана, выросшего на Гьеди Прайм, тренировали, чтобы в один прекрасный день он стал развлечением для Глоссу Раббана: добычей на его охоте. Однако ему удалось вырваться из когтей смерти и сбежать, после чего судьба привела его на Каладан. Когда он увидел, как сильно отличаются Атрейдесы от жестоких Харконненов, он предложил герцогу Паулусу свою службу и поклялся ему в вечной преданности. Независимо от того, какое задание он получал, Айдахо выполнял его с таким рвением и выказывал такую непоколебимую преданность дому Атрейдесов, что Лето послал его на обучение в школу Гиназ, где он также показал себя с лучшей стороны.

В годы, последовавшие за этим, Айдахо не раз и не два доказывал свою силу в борьбе с врагами Атрейдесов, не в последнюю очередь с ненавистными ему Харконненами. Его многочисленные подвиги внушали трепет, и он заслужил любовь и уважение жителей Каладана и других вассалов дома.

Помимо прочего, Айдахо был знаменит своей привлекательностью и многочисленными любовными интрижками. Репутация, приятная внешность и дерзкое поведение сделали его весьма популярным. Он, впрочем, никогда не позволял любовным утехам мешать исполнению обязанностей, среди которых не последнее место занимало обучение фехтованию юного Пола Атрейдеса, с которым они со временем стали хорошими друзьями.

Несмотря на всю свою любовь к Атрейдесам, Дункан никогда до конца не доверял леди Джессике. Хотя он относился к ней с большой симпатией, но всё же в глубине души считал, что её связь с Бене Гессерит в один прекрасный день заставит её пойти против собственной семьи.

Когда герцог Лето принял бразды правления Арракисом, Айдахо стал одним из первых, кого он отправил на планету. Он надеялся, что люди Дюны станут судить по нему обо всём доме Атрейдесов, и этот харизматичный воин с неимоверной силой характера поможет заключить союз между домом Атрейдесов и местными жителями, столь важный для Атрейдесов, чтобы пережить грядущие невзгоды.



ПРЕДАТЕЛЬ ПОНЕВОЛЕ

ДОКТОР ВЕЛЛИНГТОН ЮЭ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	4	
ВЕРА	7	Разве можно верить в высшие силы, если нельзя избежать зла?
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	8	Мои действия ужасны, но я должен найти способ добиться справедливости.
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	6	Я не знаю более, в чём истина, но это меня не остановит.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	7	Обман, Педагогика
ВЫДЕРЖКА	5	
ПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	8	Генетика, Хирургия

Доминанты: презрение к Харконненам, сукксский доктор.

ТАЛАНТЫ

- **Имперское кондиционирование.** Любая попытка заставить Юэ причинить вред другому человеку проваливается; он автоматически успешно проходит любую проверку, чтобы убедить другого человека, что он не причинит ему вреда. Харконнены нашли слабое место Юэ – безопасность его жены Ванны – и сумели обойти имперское кондиционирование. Этот талант не распространяется на их приказы.
- **Советчик (Познание).** Когда Юэ, проходя проверку Познания, помогает союзнику, тот может перебросить 1d20.
- **Широкий кругозор.** Один раз за сцену Юэ может пройти проверку, используя Познание вместо любого другого навыка, причём считается, что у него есть соответствующая специализация.

Главный медик дома Атрейдесов доктор Веллингтон Юэ был доверенным лицом, советником и другом всей семьи герцога. Но у него была одна страшная тайна.

Юэ, выпускник внутренней Сукксской школы, служил Атрейдесам многие годы. Он был превосходным практикующим врачом и обладал мягким характером, пришедшимся по душе семье герцога. Благодаря своей скромности и сердечности он пользовался большей популярностью, чем многие другие доктора Сукксской школы, известные своей холодностью и надменностью. Юэ всегда держался уверенно и обладал изысканными манерами, но в компании друзей мог быть очень обаятельным и милым.

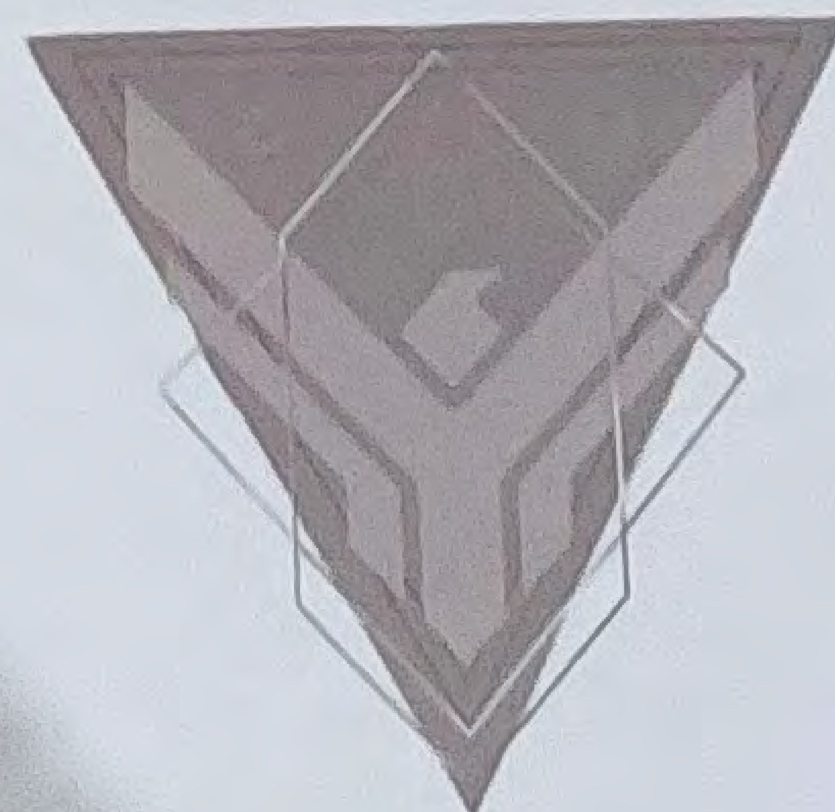
Во время обучения в Сукксской школе Юэ, как и многие его коллеги, подвергся имперскому кондиционированию, гарантировавшему, что он не сможет причинить вред другому живому существу и уж тем более своему пациенту. Знак в виде ромба на лбу Юэ красноречиво свидетельствовал о том, что ему можно без страха доверить жизнь самого Падишаха-Императора.

Но к тому времени, когда Атрейдесы получили под свой контроль Арракис, имперское кондиционирование дало сбой.

На самом деле всё началось за несколько лет до этого момента. Извращённый ментат Питер де Фриз, служивший Харконненам, добился от Юэ согласия сотрудничать с ними. Жена доктора, Ванна, попала в лапы Харконненов, и де Фриз при помощи обыкновенного шантажа и тонкой психологической манипуляции сумел совершить невозможное: разрушить психологический барьер, который установили в Сукксской школе.

Прибыв на Арракис, Атрейдесы привезли с собой самого не предрасположенного к вероломству предателя из всех. Юэ был раздавлен отчаянием, чувством вины и ненавистью к Харконненам. Он не надеялся, что сможет увидеть супругу живой, и всё же собирался предать людей, которых уважал больше всех остальных во Вселенной.

Того, к чему в итоге привели душевные терзания доктора Юэ, не ожидал никто из вовлечённых в заговор людей.



Дом Харконненов

ВЕЛИКИЙ ДОМ



Родовая планета: Гьеди Прайм

Другие владения: Ланкивейл, Арракис (управление)

Знамя и герб: **Цвета:** красный и чёрный
Эмблема: грифон

Доминанты дома: жестокий, хитрый

Основной профиль: сельское хозяйство (продукция) – пряность (действующее право добычи на Арракисе)

Дополнительный профиль: промышленность (продукция) – рафинированные сплавы; промышленность (продукция) – товары массового потребления

«Харконнен» – это жестокость, грубость и амбициозность. Ни один из великих домов Ландсраада не вызывает такой же страх и такую же зависть, как дом Харконненов.

Из-за позорного инцидента, случившегося в древние времена, Харконнены многие века числились среди малых домов и были практически изгоями. И они не без основания винили в этом Атрейдесов. Лишь сравнительно недавно Харконненам удалось разбогатеть в достаточной степени, чтобы их признали одним из великих домов. Однако их путь к славе был обильно орошён невинной кровью и запятнан предательством.

Они правят со своей родовой планеты Гьеди Прайм. Это индустриальный мир, большая часть населения которого находится в рабстве, а свободные люди из низших слоёв общества лишены каких-либо прав. Харконнены и все их вассалы из благородных домов находят удовольствие в жестокости. Кровавый спорт наподобие гладиаторский боёв – это самая любимая их форма развлечения.

Многие десятки лет назад Император передал сиридар-барону Владимиру Харконнену право добычи пряности на Арракисе (забрав его у дома Ричезов). Управляя планетой, барон и его родня выжимают из неё все соки, набивая карманы за счёт местных жителей, на благополучие которых всем наплевать. Ведь пока пряность течёт рекой, никому нет дела до того, что происходит на Арракисе.

Любому другому дому было бы вполне достаточно контроля над самым прибыльным промыслом в Империи, но только не Харконненам. У нынешнего барона большие планы относительно будущего его династии – и он намерен воплотить их, независимо от того, на какие злодеяния для этого придётся пойти.

КОВАРНЫЙ АРИСТОКРАТ

СИРИДАР-БАРОН ВЛАДИМИР ХАРКОННЕН

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	У меня есть обязательства только перед моим домом, а дом Харконненов – это я.
ВЕРА	6	Вера – хороший инструмент, если она позволяет тебе контролировать подданных.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	8	К чему ещё стремиться, как не к тому, чтобы стать сильнее?
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	Военная стратегия
ОБЩЕНИЕ	6	Обман
ВЫДЕРЖКА	6	Шпионаж
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	8	Императорский двор, Политика Ландсраада

Доминанты: аристократ, жестокий, хитрый.

ТАЛАНТЫ

- **Всегда начеку.** Когда барон Харконнен совершает проверку для обнаружения опасности или скрытого врага, он может уменьшить сложность на 2, но не ниже 0. Кроме того, один раз за сцену он может увеличить для противника стоимость удержания инициативы на 2.
- **Клятва.** Барон при успешной проверке Общения, нацеленной на заключение сделки, может потратить 1-3 очка Угрозы, чтобы соглашение стало клятвой. Чтобы нарушить клятву, партнёр должен потратить в два раза больше очков Импульса, чем было потрачено Угрозы.
- **Меткое слово.** Если барон тратит Угрозу, чтобы увеличить набор костей для проверки Общения, он может ввести доминанту своему собеседнику.
- **Приказ.** Один раз за сцену в свой ход барон может позволить союзнику совершить дополнительное действие (даже если тот уже ходил в этом раунде) и помочь ему в проверке.

Сиридар-барон Владимир Харконнен был известен всей Империи и в одинаковой степени вызывал страх, ненависть и восхищение. Со своей родовой планеты Гьеди Прайм он правил железной рукой, и всякое милосердие было ему чуждо.

Барон обладал отвратительной внешностью и эгоистичным характером. Он наслаждался тем дискомфортом, который доставляло окружающим его присутствие, и часто заставлял чувствовать себя неудобно как врагов, так и союзников. Тело барона было настолько жирным, что для ходьбы ему приходилось использовать портупею с суспензорным полем. В молодости он был статен и красив и весьма гордился своей внешностью, но затем его поразила страшная болезнь. Для барона это оказалось болезненным ударом, хотя ему удалось скрыть это от большинства людей. Лишь те, кто хорошо его знают, могут догадываться об этой слабости.

Барон Харконнен придерживался грубых взглядов, но обладал очень подвижным умом. Благодаря его махинациям, многие из которых готовились десятилетиями, дом Харконненов поднялся до небывалых высот. Барон не прощал ошибок своим подчинённым. Даже его племянники боялись и ненавидели его, о чём он был прекрасно осведомлён и, более того, приветствовал это. Его ближайшим советником был ментат Питер де Фриз, которого барон выбрал за его циничный и извращённый ум. Именно ему барон поручил натравить племянников друг на друга, чтобы лучше контролировать обоих. Таковы были обычаи дома Харконненов на всех уровнях власти, и те, кто оказывался у них в подчинении, страдали неимоверно.

Именно благодаря политическим махинациям Владимира Харконнена его дом получил контроль над Арракисом и добычей пряности. Под его правлением дом необычайно разбогател – финансовыми достижениями барон затмил всех своих предшественников. Единственное, что могло сравниться с легальной прибылью дома Харконненов, – это суммы, вырученные им благодаря хищению и незаконным сделкам с пряностью, заключавшимся с согласия и одобрения барона.

Однако одного богатства Владимиру Харконнену было мало. Он желал, чтобы его дом правил всей Империей. Чтобы добиться этого, он с помощью Питера де Фриза разработал сложный многоступенчатый план, в котором два его племянника играли роль пешек. По его задумке, Атрейдесы должны были временно получить контроль над драгоценным Арракисом, но только для того, чтобы он смог окончательно уничтожить их руками Императора, которого он, в свою очередь, собирался предать вскоре после этого. Впрочем, последствия, к которым привёл план барона, оказались сложнее, чем он мог себе вообразить.

ИЗВРАЩЁННЫЙ МЕНТАТ

ПИТЕР ДЕ ФРИЗ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Я служу барону, но принадлежу только самому себе.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	8	Единственное благородное стремление – это стремление к господству.
ИСТИНА	6	Абсолютная истина необходима, чтобы сфабриковать более удобную истину.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	Убийство
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	7	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	8	Анализ данных, Императорский двор, Политика Ландсраада

Доминанты: извращённый ментат, убийца.

ТАЛАНТЫ

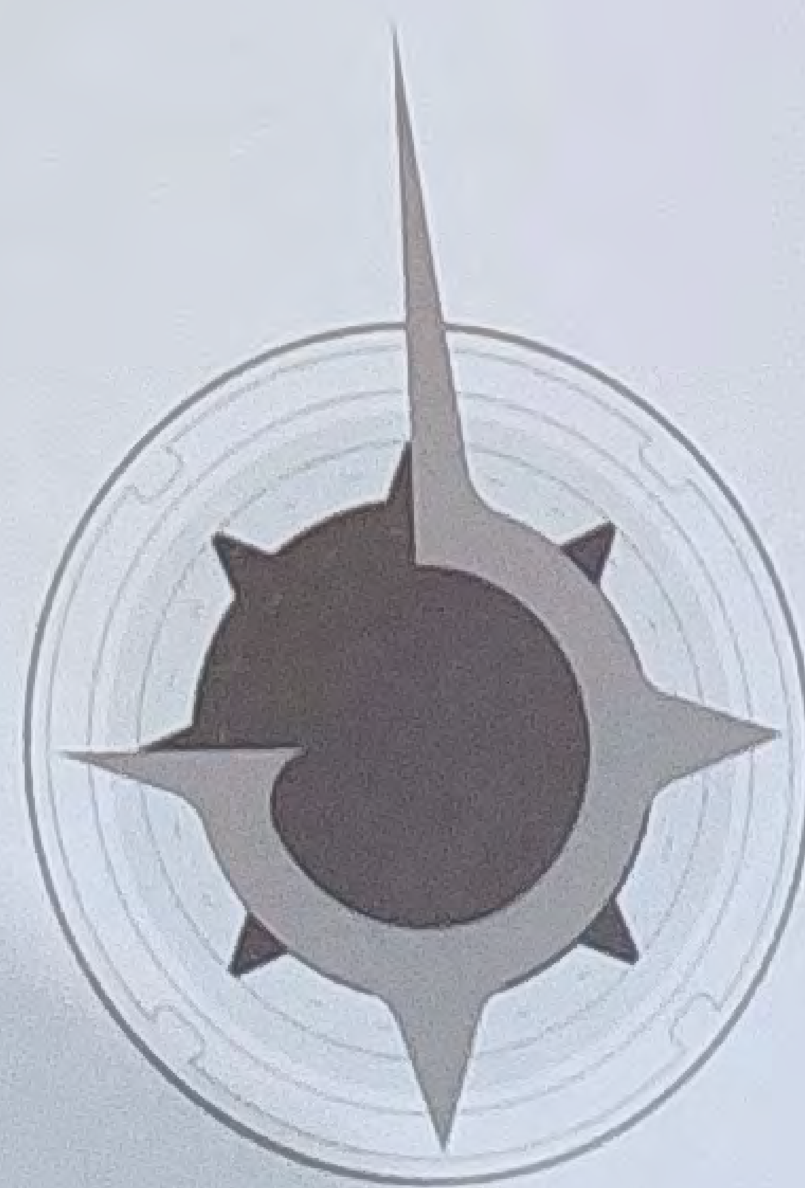
- **Дисциплина ума.** Когда Питер совершает проверку Познания, чтобы вспомнить известные ему факты, он может не бросать 1d20, а считать, что на ней выпала 1.
- **Извращённый ментат.** Когда Питер для проверки Познания увеличивает набор костей, он получает бонусное очко Угрозы, которое может использовать только для того, чтобы *Получить информацию* о том, как причинить противнику боль и страдания, или для введения в игру доминанты, отражающей слабое место цели.
- **Советчик (Познание).** Когда Питер, проходя проверку Познания, помогает союзнику, тот может перебросить 1d20.
- **Упорство.** Потратив 3 очка Угрозы, чтобы получить 1 очко Решимости, Питер может бросить 1d20. Если результат меньше или равен рангу его Выдержки, очки Угрозы восстанавливаются.

Питер де Фриз, продукт «обработки» Бене Тлейлакс, был изощрённым садистом и блестящим ментатом. Если бы у барона Харконнена были друзья, вероятно, Питер был бы первым из них. Он занимал должность главного ментата дома Харконненов и все силы направлял на то, чтобы воплотить в реальность планы своего хозяина.

Орден ментатов тщательно учит своих адептов подавлять все базовые эмоции и действовать беспристрастно. Тлейлаксу, напротив, поощряли все самые худшие порывы Питера. И хотя де Фриз обладал столь же острым умом, как и у любого другого ментата, он имел склонность к бессмысленной жестокости, которую непременно вплетал в свои планы. Эта черта была весьма по душе барону, который высоко ценил своего ментата, хотя в то же время не доверял ему, собираясь избавиться от Питера, когда тот исчерпает свою полезность.

Величайшим достижением де Фриза было то, что он по приказу барона нашёл способ преодоления имперского кондиционирования сукkского доктора Веллингтона Юэ. Мало кто понимает, как ему это удалось, достоверно известно лишь то, что ментат использовал похищение жены доктора как психологический рычаг.

Де Фриз командовал разведывательной сетью, которая своим размахом могла бы поспорить с самыми лучшими агентурными сетями в Империи, и строил бесконечные интриги для продвижения планов барона Харконнена и, вероятно, своих собственных. Об истинном количестве злодеяний, совершённых им на протяжении жизни, можно только гадать.



ЭЛЕГАНТНЫЙ ФЕХТОВАЛЬЩИК

ФЕЙД-РАУТА

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	Я служу дому Харконненов, потому что в один прекрасный день этот дом будет моим.
ВЕРА	7	Я лучший во всём, что я делаю.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	8	Я заслуживаю того, чтобы получать всё, что пожелаю.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	6	Запугивание, Чуткий слух
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Стремительность
ПОЗНАНИЕ	6	

Доминанты: безжалостный, высокомерный, дуэлянт.

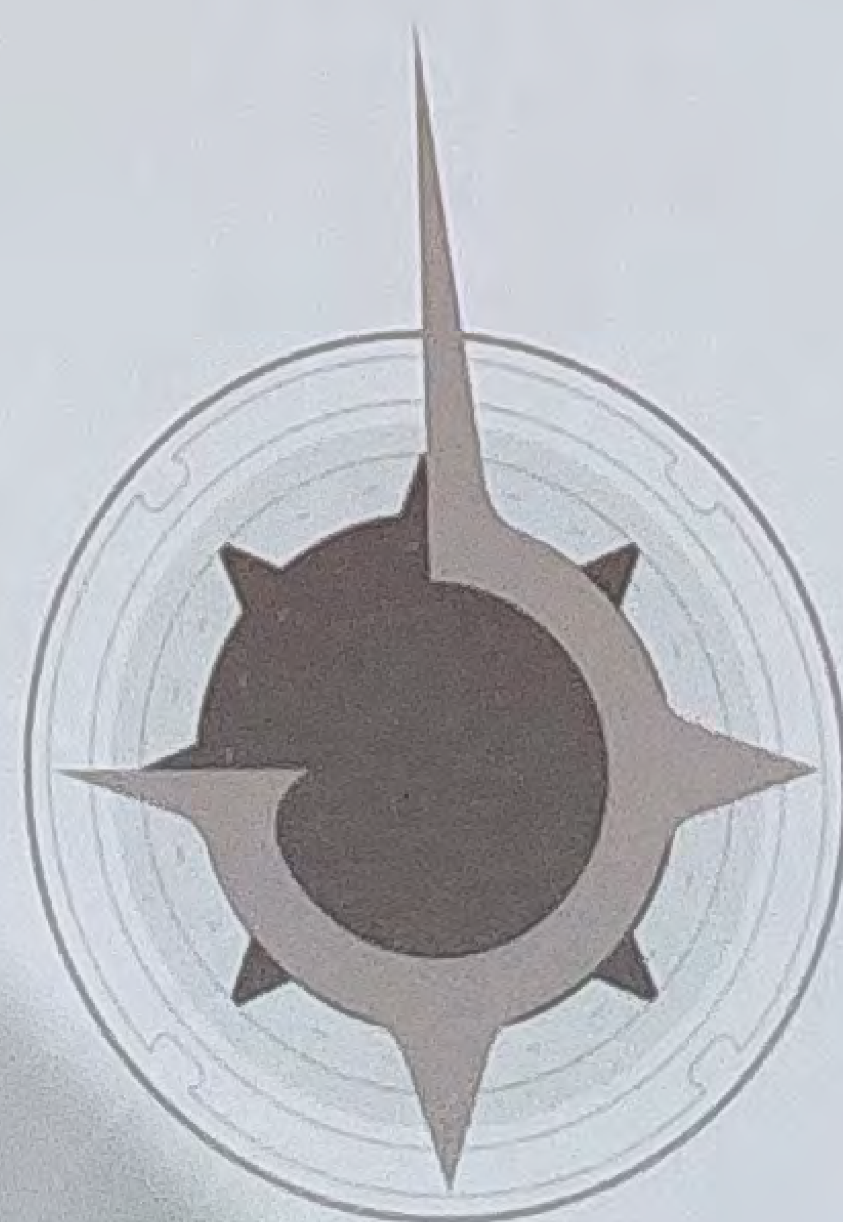
ТАЛАНТЫ

- **Борьба за идеалы (Власть).** Когда Фейд проходит проверку Боя, используя указанный стимул, и действует в согласии со своим убеждением, он может перебросить 1d20.
- **Дерзость (Бой).** Фейд может перебросить 1d20 при проверке Боя, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.
- **Манёвренность.** Когда Фейд совершает проверку навыка, чтобы быстрее добраться до пункта назначения, перемещаясь пешком или на транспорте, он может снизить сложность на 1. Когда он перемещает актив во время конфликта, то может увеличить расстояние на одну дополнительную зону за 1 очко Угрозы.
- **Медленный удар.** Если Фейд атакует противника оружием ближнего боя в дуэли или сражении и увеличивает набор костей для проверки за счёт Угрозы, он может игнорировать один из активов врага, находящийся с ним в одной зоне.
- **Рискованный шаг.** Если в ходе конфликта Фейд увеличивал набор костей за счёт Угрозы и успешно прошёл проверку Боя, нацеленную на устранение актива противника, он может потратить 2 очка Угрозы, чтобы вывести из игры ещё один актив противника.

Фейд, протеже барона Харконнена, настолько же прекрасен, насколько отвратителен его наставник, и мало кто из людей сравнится с ним в смертоносности. Своей жестокостью юный аристократ не раз удивлял даже собственных родственников, но он как никто близок к величию, по большей части из-за того, что является результатом евгенических экспериментов Бене Гессерит и должен был, по их плану, стать отцом Квисатц Хадераха.

Из двух племянников барона и потенциальных наследников Фейд был явным фаворитом. Из-за своего влечения барон закрывал глаза на многие недостатки молодого человека и потакал его желаниям. Фейд-Раута любил сражаться на арене и владел искусством гладиаторского боя настолько хорошо, насколько это вообще было возможно в его возрасте. К 20 годам он убил на арене немало рабов. Из оружия он предпочитал отравленные клинки и любил развлекать публику демонстрацией эффектов самых разных ядов. Однако поединки всегда проходили в неравных условиях: надсмотрщики тщательно заботились о том, чтобы у раба не было ни малейшего шанса победить, так что у Фейд-Рауты сложилось завышенное мнение о собственных боевых навыках.

У Фейда не было опыта в командовании, но он обладал острым умом и получил прекрасную подготовку у извращённого ментата Питера де Фриза. Даже сам барон время от времени инструктировал племянника, видя в безжалостном юноше наследника не только его собственного баронского титула, но и всей Империи, которую он собирался в скором времени подчинить себе.



Грубый вояка

Глоссу «Зверь» Раббан

Стимул		Убеждение
Долг	6	Страх держит подданных в узде.
Вера	7	Мне не нужно понимать план, чтобы знать, что он принесёт мне пользу.
Справедливость	4	
Власть	8	Я сильнее, значит я прав.
Истина	5	

Навык		Специализации
Бой	7	Лазерное оружие
Общение	5	Запугивание
Выдержка	5	
Физподготовка	6	Скрытность
Познание	4	

Доминанты: грубый и жестокий, неотёсанный тиран.

ТАЛАНТЫ

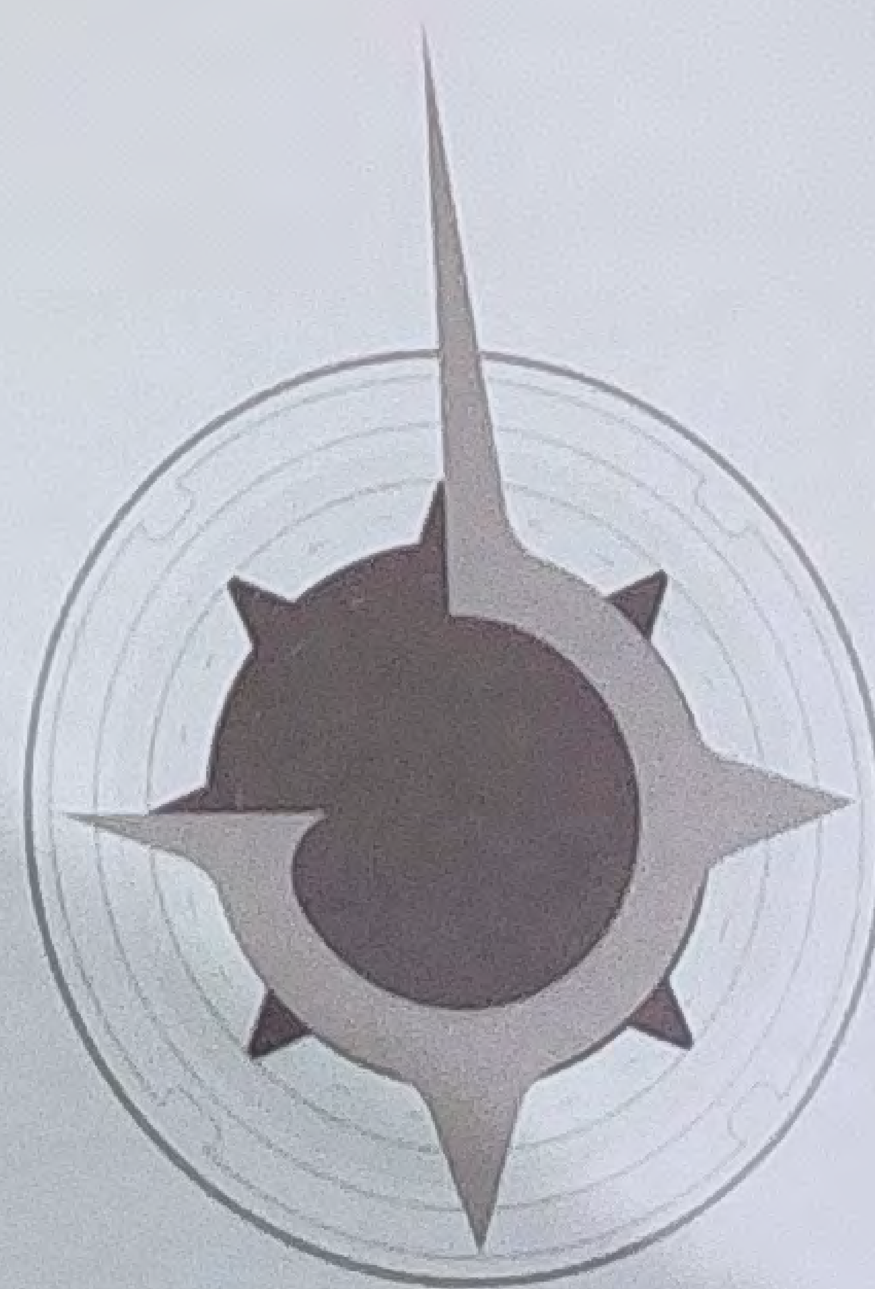
- **Ветеран.** В начале боевой сцены, будь то дуэль, сражение или война, Раббан может потратить 1 очко Угрозы, чтобы увеличить Качество боевого актива, которым он владеет, на 1 до конца конфликта.
- **Горячность.** Проходя проверку Физподготовки, Раббан может добровольно согласиться на затруднение, чтобы получить один гарантированный успех. В любом конфликте он может потратить 1 очко Угрозы, чтобы действовать первым, несмотря ни на что.
- **Дерзость (Бой).** Раббан может перебросить 1d20 при проверке Боя, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.

Глоссу, старший из двух братьев, был настолько же груб и беспощаден, насколько его младший брат был ловок и коварен. За ним закрепилась слава жестокого тирана, и не было, вероятно, в Империи другого человека, которого ненавидели бы столь же сильно.

Находясь под опекой барона Харконнена, Глоссу убил своего отца на их родовой планете Ланкивейл. У барона не было собственных детей, и он посчитал, что один из племянников вполне сгодится на роль наследника. Глоссу, впрочем, был слишком прямолинеен и груб, чтобы постичь премудрости высокой политики. Барон пытался учить его, но хитросплетения интриг оказались слишком сложны для его простого ума. Глоссу Раббан нередко ломал все планы барона, совершая смелый, но необдуманный шаг, чтобы впечатлить дядю.

Барон очень скоро переключил своё внимание на его младшего брата Фейда, однако Глоссу этого даже не заметил – главным образом потому, что барон отправил его в качестве губернатора на Арракис, когда Император даровал лен Харконненам. «Зверь» издевался над жителями Дюны (и в первую очередь над фрименами) многие годы. Он был слишком недалёк, чтобы понять – именно этого и хотел барон, поскольку это позволило бы Фейд-Рауте заслужить славу спасителя, когда он явится на Арракис.

Впрочем, Раббана вовсе не волновали тонкости его положения. Пост губернатора на Арракисе позволял его дикому и необузданному характеру развернуться на полную катушку. Хотя он и презирал своего хитрого младшего брата, а сложные схемы его дяди ускользали от его понимания, Раббан был всей душой предан делу Харконненов, поскольку только благодаря могуществу своего дома он мог предаваться излюбленным развлечениям – насилию и жестокости.



Дом Коррино

ИМПЕРАТОРСКИЙ (ВЕЛИКИЙ) ДОМ



Родовая планета: Кайтейн

Другие владения: Салуса Секундус (планета-тюрьма)

Знамя и герб: **Цвета:** золотой и пурпурный
Эмблема: лев

Доминанты дома: императорский, богатый

Основной профиль: армия (рабочая сила) – сардаукары

Дополнительный профиль: партнёрские отношения с некоторыми другими домами в самых разных отраслях

Императорский дом Коррино, величайший из домов Ландсраада, правит всем Обитаемым космосом уже многие тысячелетия. Дом погружён в бесконечные интриги, как внешние, так и внутренние, и привык действовать решительно и беспощадно. Только две вещи во Вселенной волнуют Коррино: власть и пряность.

Дом Коррино пришёл к власти около десяти тысяч лет назад после победы в Битве за Коррин, решившей исход Батлерианского джихада. По имени планеты, над которой развернулось сражение, и был назван дом. В свой нынешний тронный мир – Кайтейн – дом Коррино перенёс свою резиденцию с Салусы Секундус, когда планета стала непригодна для комфортной жизни. Салуса Секундус была превращена в планету-тюрьму.

Императорский дом крепко держит власть в своих руках, используя для этого и тонкие политические интриги, и грубую военную силу, приложенную в нужное время в нужном месте. Господству дома Коррино над Обитаемым космосом уже много веков никто не бросал вызов.

Гегемонию императорского дома помогают поддерживать пресловутые сардаукары, лучшие бойцы во всей Империи. Одного факта того, что они выдвинулись на позиции, порой бывает достаточно, чтобы возмутители спокойствия взмолились о пощаде. Сардаукары вполне способны защитить трон от любой опасности.

Существует мнение, что сардаукаров Падишаха-Императора могут победить лишь объединённые силы всех домов Ландсраада. Коррино относятся к этому утверждению с большой серьёзностью, руководствуясь в политике принципом «разделяй и властвуй».

ПАДИШАХ-ИМПЕРАТОР

ШАДДАМ IV

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Пусть корона и тяжела, но сделана она из золота.
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Правитель знает, что хорошо, а что плохо. Дело подданных – внимать ему.
ВЛАСТЬ	8	Вселенная принадлежит мне.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	
ВЫДЕРЖКА	7	Командование, Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	7	Императорский двор, Политика Ландсраада

Доминанты: параноидальный интриган, правитель всего Обитаемого космоса.

ТАЛАНТЫ

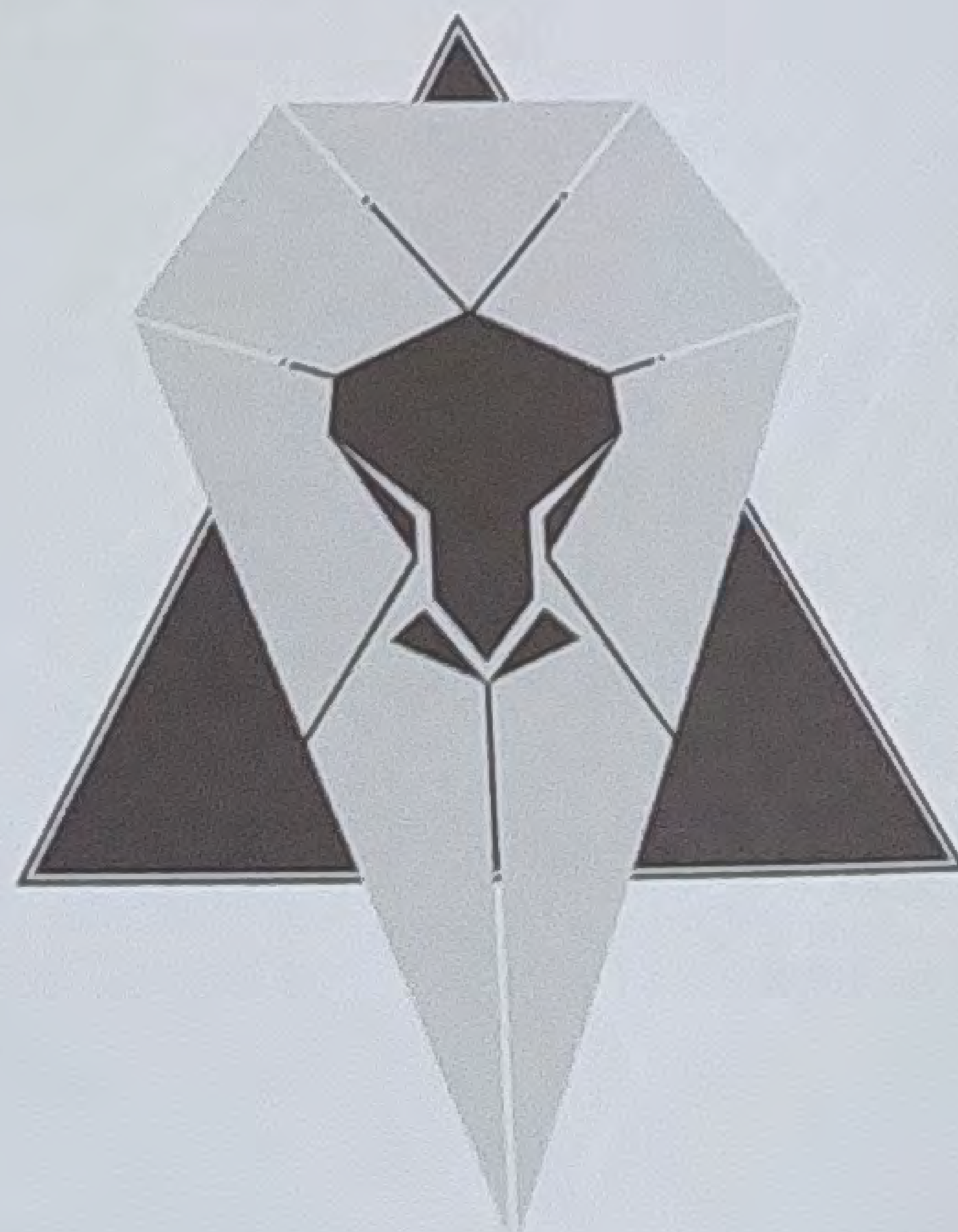
- **Всегда начеку.** Когда Император совершает проверку для обнаружения опасности или скрытого врага, он может уменьшить сложность на 2, но не ниже 0. Кроме того, один раз за сцену он может увеличить для противника стоимость удержания инициативы на 2.
- **Идеальный самоконтроль.** При выполнении длительной задачи Император может заменить используемый навык на Выдержку. Если изначально должна была использоваться Выдержка, он получает +1 к условию.
- **Наставник (Познание).** Император может потратить 2 очка Угрозы, чтобы союзник, который проходит проверку Познания, мог воспользоваться его навыком Познания как своим собственным.
- **Осторожность (Общение).** Император может перебросить 1d20 при проверке Общения, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.

Шаддам Коррино IV, восемьдесят первый Падишах-Император Обитаемого космоса, правит величайшей империей в истории человечества. Обязанности, которые накладывает подобная власть, столь же обременительны, сколь и сладостны.

Будучи отцом пятерых дочерей, которых родила ему Анирул, сестра Бене Гессерит, Шаддам беспокоился о своём наследии не меньше, чем о текущих вопросах управления Империей. Поскольку сына у него не было, ему необходимо было выдать одну из дочерей замуж за того, кто станет ему наследником. Чтобы найти подходящего кандидата в мужья своей любимой дочери Ирулан и одновременно не ослабить дом Коррино, Шаддам IV большую часть времени был занят тонкими политическими махинациями.

Как и все Коррино, Шаддам был склонен к теориям заговора и любил вычурные планы. Он чувствовал угрозу со стороны герцога Лето из дома Атрейдесов, популярность которого продолжала расти. Падишах-Император восхищался герцогом Лето и даже видел в нём подходящую кандидатуру в наследники, хоть и не афишировал этого. Однако, проведя политический анализ, Шаддам пришёл к выводу, что Лето представляет для него слишком большую угрозу.

Именно это убеждение привело к тому, что Шаддам заключил сделку с бароном Харконненом – человеком, которого он считал отвратительным, – рассчитывая, что сможет с его помощью избавиться от угрозы и заполучить подходящего наследника для своей династии и своего дома. Вместе со старым другом и двоюродным братом по материнской линии, графом Хазимиром Фенрингом, Шаддам разработал план, в результате которого Атрейдесы должны были быть уничтожены руками Харконненов, а его причастность осталась бы неизвестной.



НАСЛЕДНИЦА ИМПЕРАТОРСКОГО ТРОНА

ПРИНЦЕССА ИРУЛАН

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	8	Мою судьбу выбрали другие, но то, как я её встречу, зависит только от меня.
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Справедливость – это идеал, которого редко удаётся добиться.
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	7	Историю пишут её свидетели, и ни один из них не беспристрастен.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	6	Обаяние
ВЫДЕРЖКА	5	Наблюдение
ИЗПОДГОТОВКА	6	Танец
ПОЗНАНИЕ	7	Императорский двор

Доминанты: Бене Гессерит, принцесса, учёная.

ТАЛАНТЫ

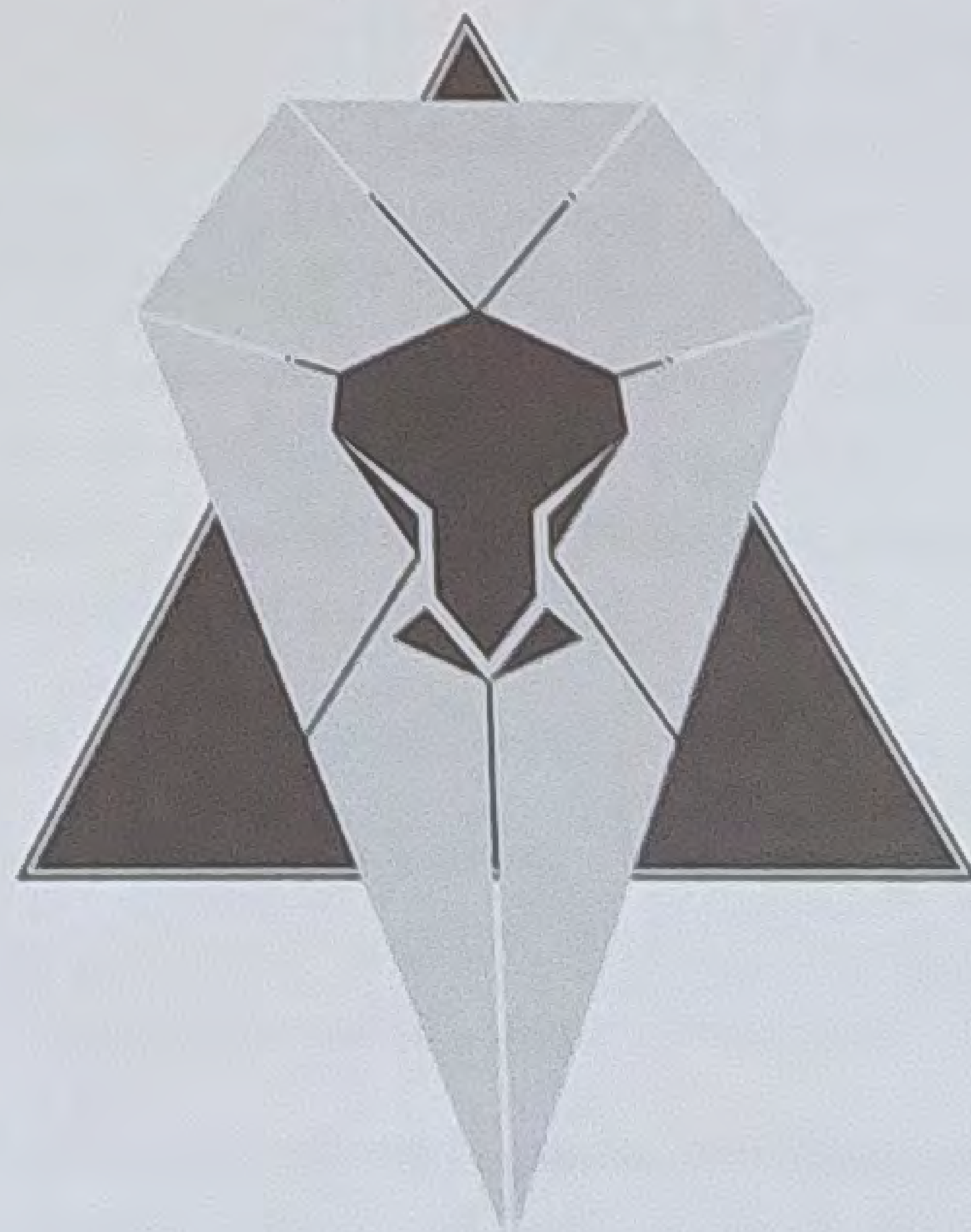
- **Мастер иносказания.** Ирулан может добровольно повысить сложность проверки Общения на 1, чтобы скрыть в речи тайное сообщение.
- **Прана-бинду.** Ирулан может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит её контроль над своим телом.
- **Широкий кругозор.** Один раз за сцену Ирулан может пройти проверку, используя Познание вместо любого другого навыка, причём считается, что у неё есть соответствующая специализация.

Ирулан, самая красивая и, вероятно, самая проницательная из пятерых дочерей Шаддама IV, с детства воспитывалась для того, чтобы быть инструментом в политической игре её отца и послужить своему дому, выгодно выйдя замуж. Она воспитывалась в Императорских яслях и с младенчества была объектом всех придворных интриг дома Коррино.

Ирулан получила превосходное образование, прекрасно сочетавшееся с её острым умом, но при этом была горделивой и надменной. Интерес к истории и литературному творчеству оказал немалое влияние на её жизнь. Помимо этого, она была послушницей Бене Гессерит. Её мать, Бене Гессерит скрытого ранга, обучала её всем премудростям ордена, однако истинный талант Ирулан лежал в другой области, и она так и не заняла в ордене какой-либо видной позиции. Тем не менее она чаще действовала в интересах Бене Гессерит, чем в интересах собственного отца.

Отношения Ирулан с семьёй были напряжёнными, но никогда не доходили до скандалов. Между сёстрами, да и между их родителями, всегда существовала конкуренция. Как и все отпрыски императорского дома, Ирулан прекрасно знала, как обнаружить (а может, и как использовать) чаумас и чаумурки. Всевозможные заговоры были частью повседневной жизни Ирулан, и это сделало её недоверчивой и циничной.

Хотя Ирулан прекрасно подходила на ту роль, которую приготовил для неё Император, у неё был независимый характер. Благодаря острому уму и богатому опыту интриг принцесса порой была способна перехитрить даже собственного отца.



Правдовидица Императора

Преподобная мать Гайя-Елена Мохийам

Стимул		Убеждение
Долг	8	Я знаю своё место в общем замысле.
Вера	7	Загадку жизни не нужно разгадывать, её необходимо пережить.
Справедливость	6	Люди должны получать то, чего они заслуживают.
Власть	5	
Истина	4	

Навык		Специализации
Бой	5	
Общение	7	Обман
Выдержка	7	Наблюдение
Физподготовка	5	
Познание	7	Императорский двор

Доминанты: Бене Гессерит, правдовидица, преподобная мать.

ТАЛАНТЫ

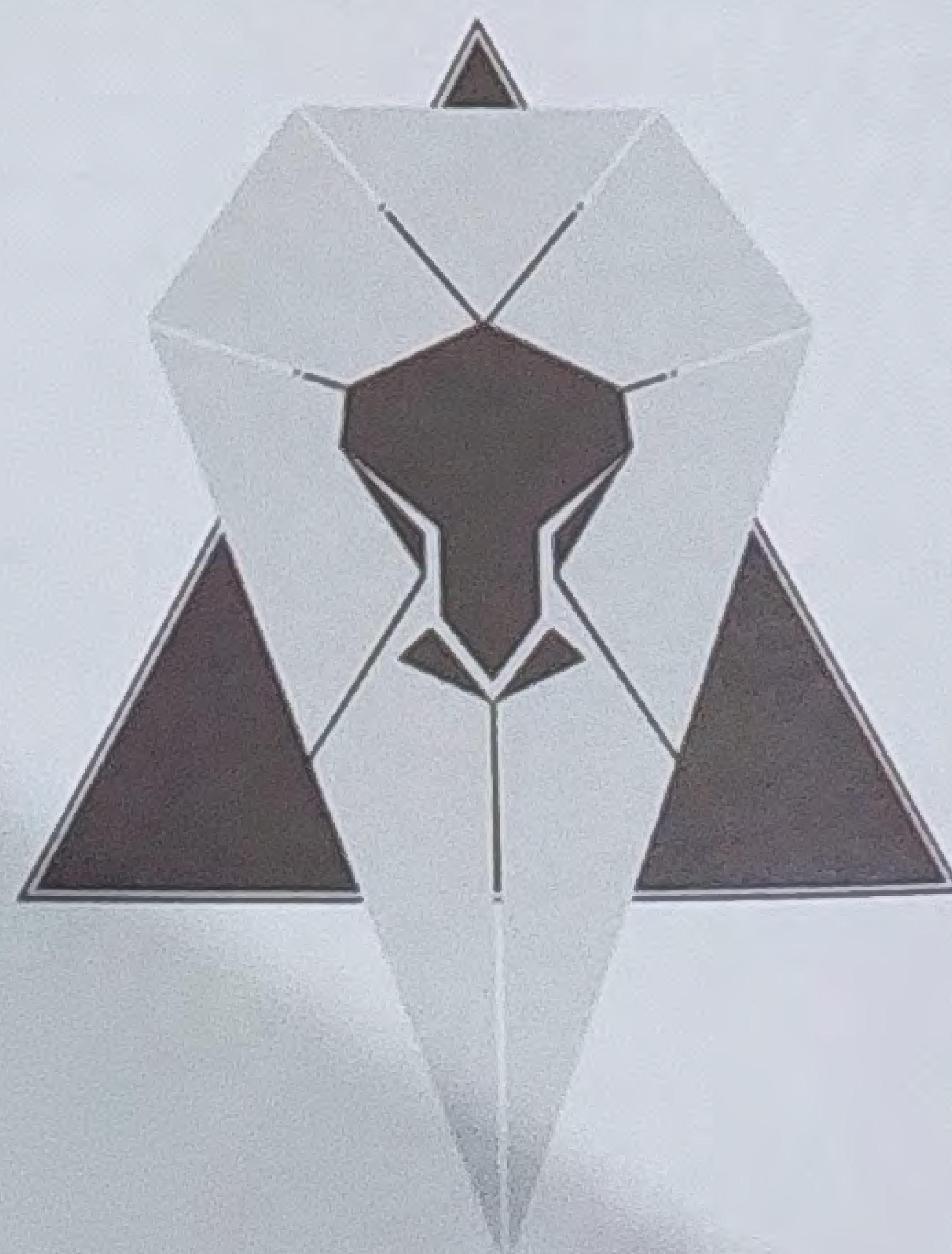
- **Голос.** При проверке общения преподобная мать может потратить от 1 до 3 очков Угрозы, чтобы получить равное количество дополнительных гарантированных успехов.
- **Крепкие нервы (Познание).** Преподобная мать может автоматически успешно пройти любую проверку Познания, потратив 3 очка Угрозы (1 очко Решимости).
- **Обострённое восприятие.** Если преподобная мать хочет *Получить информацию* о персонаже игрока, она может за первое потраченное очко Угрозы задать сразу два вопроса. Кроме того, на неё не действуют ограничения, не позволяющие заметить ту или иную деталь.
- **Память предков.** Проходя проверку, чтобы вспомнить важные знания о прошлом, преподобная мать получает три гарантированных успеха.
- **Прана-бинду.** Преподобная мать может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит её контроль над своим телом.
- **Советчик (Общение).** Когда преподобная мать, проходя проверку Общения, помогает союзнику, тот может перебросить 1d20.
- **Цепкий взгляд.** В начале сцены преподобная мать может узнать одну скрытую деталь, как если бы она потратила одно очко Угрозы для того, чтобы *Получить информацию*.

Правдовидица самого Императора Гайя-Елена Мохийам – идеальный образец преподобной матери Бене Гессерит. Она стара, но обладает необычайной силой характера и огромной властью, и никто не назвал бы её немощной.

Мохийам с самого рождения была частью евгенической программы Бене Гессерит – её продуктом и одним из производителей. В молодости она сыграла ключевую роль в продвижении программы, родив девятерых детей от разных отцов, которых назначил орден (включая барона Владимира Харконнена). Она в совершенстве овладела прана-бинду и стала преподобной матерью, успешно преобразовав Воду жизни.

Мохийам в полной мере обладала талантом правдовидения Бене Гессерит. Она не знала себе равных в способности распознавать людские намерения и мотивы. Благодаря этому таланту и её непревзойдённому интеллекту она сделала стремительную карьеру в рядах Бене Гессерит.

Ко времени Арракийского сговора Мохийам была призвана ко двору Императора, где занимала позицию его личной правдовидицы. Она служила Шаддаму IV верой и правдой, но не забывала при этом о своих обязанностях перед Бене Гессерит. Её должность предоставляла ордену доступ к жизненно важной информации, с помощью которой Бене Гессерит могли осуществлять свои собственные планы. Мохийам была безраздельно предана делу ордена и готова ради Бене Гессерит пойти на всё.



ПРИДВОРНЫЙ УБИЙЦА

ГРАФ ХАЗИМИР ФЕНРИНГ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Чего от меня хотят другие, меня не волнует.
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	О законе пусть беспокоятся жертвы и их адвокаты.
ВЛАСТЬ	8	Я делаю всё, что хочу.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Убийство
ОБЩЕНИЕ	6	
ВЫДЕРЖКА	6	Командование
ФИЗПОДГОТОВКА	8	Скрытность
ПОЗНАНИЕ	6	Яд

Доминанты: придворный аристократ, психопат, убийца.

ТАЛАНТЫ

- **Знай своего врага (Познание).** Когда Фенринг побеждает в проверке Познания, он получает 2 бонусных очка Угрозы, которые может потратить, чтобы *Получить информацию* или определить доминанту, касающуюся врага.
- **Лёгкая поступь.** Когда Фенринг проходит проверку Физподготовки, чтобы пробраться куда-то незамеченным или скрытно переместить один из своих активов во время конфликта, и при этом увеличивает набор костей за счёт очков Угрозы, первую d20 он получает бесплатно.
- **Меткое слово.** Если Фенринг тратит Угрозу, чтобы увеличить набор костей для проверки Общения, он может ввести доминанту своему собеседнику.
- **Скрытые мотивы.** Когда противник проваливает проверку Познания или Общения, нацеленную против Фенринга, он может ввести в игру доминанту, отражающую ошибочное мнение, которое сложилось у противника.
- **Советчик (Бой).** Когда Фенринг, проходя проверку Боя, помогает союзнику, тот может перебросить 1d20.
- **Цепкий взгляд.** В начале сцены Фенринг может узнать одну скрытую деталь, как если бы он потратил одно очко Угрозы для того, чтобы *Получить информацию*.

Граф Хазимир Фенринг, придворный убийца и ближайший друг Императора Шаддама IV, отличался своей беспощадностью. Внешне граф был низеньким, неприметным человеком, и его таланты легко было недооценить, однако это была лишь видимость, которую он старательно поддерживал.

Будучи дальним родственником Императора, Фенринг воспитывался вместе с ним и был его единственным другом детства. Несмотря на то, что он был генетическим евнухом – а, может, и благодаря этому, – Бене Гессерит устроили так, чтобы между детьми возникло доверие. Со временем эти двое стали настоящими друзьями. Ни с кем другим во всей Империи Шаддам IV не был так откровенен, как с графом Фенрингом. Вместе они спланировали множество интриг и убийств, и Шаддам начал даже опасаться, что Фенринг не захочет сохранить все их тайны. После того как Шаддам взошёл на престол, граф Фенринг в качестве награды получил в жёны леди Марго, женщину из числа Бене Гессерит, а также должность полномочного представителя Падишаха-Императора на Арракисе.

Фенринг служил Императору в качестве советника и эмиссара по деликатным политическим вопросам. Существует мнение, что он также выполнял обязанности убийцы, однако доказательств этому практически нет. Ещё меньше достоверных сведений можно найти о том, какую роль сыграл Фенринг в отравлении предыдущего императора Элруда IX.

Граф страдал заиканием и другими речевыми дефектами, что делало разговор с ним весьма утомительным. Однако всё это было лишь притворством. Люди, осведомлённые об истинном положении и ремесле графа, считали его манеру поведения пугающей. Барон Владимир Харконнен говорил о нём: «Убийца, который ведёт себя, точно кролик, – самая опасная разновидность!»

Фенринга чаще всего можно было встретить при дворе Императора, но иногда он появлялся в самых неожиданных местах. Граф был глазами и ушами Шаддама IV и время от времени доставлял личные сообщения своего Императора и друга.

ФРИМЕНЫ

НАИБ ФРИМЕНОВ

СТИЛГАР

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Жизнь сиетча – моя жизнь.
ВЕРА	8	Шай-Хулуд указывает нам путь.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	Жестокому миру нужны жестокие законы, но мы не должны забывать о милосердии во всех его проявлениях.
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	5	Запугивание
ВЫДЕРЖКА	7	Командование
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Наездник пустыни
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: жёсткий, предводитель фрименов, самоотверженный.

ТАЛАНТЫ

- **Знай своего врага (Бой).** Когда Стилгар побеждает в проверке Познания, он получает 2 бонусных очка Угрозы, которые может потратить, чтобы *Получить информацию* или определить доминанту, касающуюся врага.
- **Идеальный самоконтроль.** При выполнении длительной задачи Стилгар может заменить используемый навык на Выдержку. Если изначально должна была использоваться Выдержка, он получает +1 к условию.
- **Осторожность (Бой).** Стилгар может перебросить 1d20 при проверке Боя, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.
- **Отточенные движения.** При проверке Физподготовки Стилгар может тратить очки Угрозы, чтобы игнорировать затруднения Физподготовки – по 1 затруднению за каждое очко.
- **Крепкие нервы (Физподготовка).** Стилгар может автоматически успешно пройти любую проверку Физподготовки, потратив 3 очка Угрозы (1 очко Решимости).

Наиб сиетча Табр по имени Стилгар был одним из самых уважаемых фрименов на Арракисе. Многие отмечали мудрость и прагматизм этого человека, твёрдой рукой руководившего своими людьми во времена великих испытаний.

В молодости Стилгар чуть было не погиб от рук харконненских солдат. Его спас Пардот Кайнс, имперский планетолог. Стилгар поручился за него перед своими соплеменниками, и это спасло жизнь Кайнса, без разрешения вторгшегося на земли фрименов. Мечта планетолога о плодородном Арракисе вскоре захватила Стилгара, который стал его верным сторонником. В последующие годы Стилгар стал наибом сиетча Табр и подружился с сыном Пардота, Льетом.

Фримены всегда вели суровую жизнь, и Стилгар был бескомпромиссным вождём, но он любил свой народ, и чувство справедливости не было ему чуждо. Сиетч Табр под его руководством процветал даже во времена харконненских бесчинств. При этом Стилгар всегда старался искать точки соприкосновения между нуждами своих людей и планами Льета по преобразованию Арракиса. На начальной стадии помощь Стилгара была жизненно необходима: он и его соплеменники должны были собрать в подземных резервуарах достаточно воды, чтобы с её помощью навсегда изменить лицо планеты.

Как и большинство фрименов, Стилгар был глубоко духовным человеком, но он не считал, что научный подход Кайнса как-то противоречит пророчествам его народа. Стилгар желал избавить свой народ от гнёта инопланетников и ради этого готов был пойти на всё.

ВОИН ФРИМЕНОВ

ЧАНИ КАЙНС

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	Я – лишь один фримен, но я в долгу перед всеми, и все они в долгу передо мной.
ВЕРА	8	Награда верующего – священная война.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	7	Справедливость и вера связаны неразрывно.
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	7	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Скрытность
ПОЗНАНИЕ	5	Теология (фримены)

Доминанты: воин, фримен.

ТАЛАНТЫ

- **Борьба за идеалы (Вера).** Когда Чани проходит проверку Боя, используя указанный стимул, и действует в согласии со своим убеждением, она может перебросить 1d20.
- **Дерзость (Бой).** Чани может перебросить 1d20 при проверке Боя, если увеличивала набор костей за счёт Угрозы.
- **Лёгкая поступь.** Когда Чани проходит проверку Физподготовки, чтобы пробраться куда-то незамеченной или скрытно переместить один из своих активов во время конфликта, и при этом увеличивает набор костей за счёт очков Угрозы, первую d20 она получает бесплатно.
- **Отточенные движения.** При проверке Физподготовки Чани может тратить очки Угрозы, чтобы игнорировать затруднения Физподготовки – по 1 затруднению за каждое очко.

Чани, девушка из сиетча Табр, была образцовым фрименом. По стандартам, принятым в Империи, она была не более чем подростком, но на Дюне фримены к её возрасту уже были опытными воинами и считались полноправными членами общины.

Чани была дочерью имперского планетолога Льета Кайнса и фрименской женщины Фарулы, но воспитывалась она в сиетче и во всём следовала фрименским традициям. Будучи наездником пустыни и воином, на счету которого было уже немало харконненских солдат, Чани пользовалась среди своих соплеменников не меньшим уважением, чем любой другой достойный член общины. Как и все фримены, она была безжалостна и прагматична, когда этого требовала необходимость, но при этом не лишена заботливости и теплоты в те моменты, когда можно было ни о чём не тревожиться.

Как дочь Льета, Чани очень близко к сердцу принимала мечты эколога о трансформации Дюны в цветущую планету. Это, вкупе с её приверженностью идеалам фрименов, заставляло её прилагать все возможные усилия к реализации их плана. Она была глубоко верующей фрименкой и ещё в юности стала на путь сайядины, «подруги бога».

В бою Чани была смертоносна. Она неоднократно возглавляла рейды против Харконненов. У неё было худощавое, почти хрупкое телосложение, и она умело обращалась с крис-ножом, так что в нападениях из засады мало кто мог с ней сравниться. Наиб Стилгар видел в Чани большой потенциал и доверял ей как близкому товарищу.

ИМПЕРСКИЙ ПЛАНЕТОЛОГ

ЛЬЕТ КАЙНС

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	С Императором меня связывает долг службы, а с фрименами – долг жизни.
ВЕРА	8	Пустыня даст праведнику всё, что ему нужно.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	7	Факты нельзя скрыть, но их можно исказить.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	
ВЫДЕРЖКА	7	Выживание (пустыня)
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	7	Ботаника, Экология

Доминанты: планетолог, фримен.

ТАЛАНТЫ

- **Наставник (Познание).** Кайнс может потратить 2 очка Угрозы, чтобы союзник, который проходит проверку Познания, мог воспользоваться его навыком Познания как своим собственным.
- **Непоколебимая преданность (фримены).** Кайнс начинает любое приключение с 3 очками Угрозы (эквивалентно 1 очку Решимости), которые может использовать только он и только действуя непосредственно в интересах фрименов.
- **Осторожность (Познание).** Кайнс может перебросить 1d20 при проверке Познания, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.

Говорили, что Льет Кайнс служит двум господам: Императору и Шай-Хулуду. На самом же деле планетолог был всецело предан фрименам и их мечте о том, чтобы создать на Арракисе рай.

Будучи сыном Пардота Кайнса и его жены-фрименки, Льет унаследовал его профессию и должность. С детства он впитывал и традиции соплеменников своей матери, и научные взгляды отца. Для Льета фримены были не просто добровольными помощниками в его экспериментах – он был предан им, как своему народу.

В зрелом возрасте Льет старался проводить в городе Арракин как можно меньше времени, предпочитая компанию фрименов и свои научные эксперименты политическим дрязгам столицы. Обязанности планетолога были для него досадной помехой, и за время правления Харконненов он не обзавёлся среди них друзьями. Льет женился на фрименке, и у них родилась дочь, Чани.

Из-за кажущейся беспристрастности Льета Император назначил его арбитром смены, в чьи обязанности входило проследить за передачей Арракиса от дома Харконненов дому Атрейдесов. Харконненов Кайнс презирал и не надеялся, что новые правители планеты будут чем-то лучше прежних. Единственное, что действительно волновало Льета, это благополучие фрименов и их долгосрочный проект по превращению безжизненной пустыни в цветущий рай.

Создание персонажей ведущего

Хорошо проработанные второстепенные персонажи делают игру ярче и интереснее. Хотя ведущему и нет необходимости вдаваться в подробности, он существенно облегчит ведение игры, если продумает прошлое своих персонажей, их характер и мотивацию. Как уже упоминалось ранее, существует три вида персонажей ведущего: **ключевые**, **важные** и **незначительные**. Некоторые персонажи, возможно, не попадут ни в одну из этих категорий, появившись в игре лишь на короткий миг для создания атмосферы или содействия главным героям. Ниже вы найдёте советы по тому, как вводить в игру персонажей ведущего и делать их более интересными для игроков.

Достоверность

У каждого человека есть свои стремления и потребности, надежды и мечты. Людей влекут разные цели – иногда они объединяются с другими персонажами, но порой их желания расходятся. Создавая персонажа ведущего, задумайтесь над тем, чем он может быть интересен. Вспомните людей, с которыми вы сами сталкивались в жизни. Может быть, у вас есть амбициозный коллега, который постоянно подлизывается к боссу. Или по дороге на работу вы каждый день встречаете одного и того же человека.

Если перед вами **ключевой** или **важный** персонаж, стоит ответить на несколько вопросов о том, что он собой представляет и как добился своего нынешнего положения, ведь подобные персонажи наиболее заметны в игре. Начните с фундаментальных вопросов:

- Каково его положение в обществе? Быть может, это глава дома? Или он на той же ступени власти, что и персонажи игроков?
- Каково его имя? Как к нему обращаются? Это может раскрыть некоторые аспекты его личности.
- Где он живёт? От этого зависит, какие у него могут быть привычки и каких культурных норм он придерживается.
- Прожил ли он всю свою жизнь на одном месте? Если нет, как он отнёсся к переезду? Как переезд повлиял на его личность?

Разобравшись с основами, подумайте над тем, что движет персонажем и чем он дорожит, учитывая его окружение. Это можно делать параллельно с созданием приключения, поскольку мир диктует свои условия тем, кто в нём живёт.

- Какова наивысшая ценность на данной планете или в данном обществе? Вода? Пряность? Что-нибудь ещё? Насколько богат персонаж в глазах данного общества?
- Ценит ли персонаж власть? Ценит ли он достаток? Или, быть может, ему важнее защитить своих соплеменников?
- Есть ли кто-то в жизни персонажа, ради кого он готов отдать и власть, и богатство? Любимый? Родитель? Дитя? Это может быть даже домашнее животное.
- Чем он пожертвовал, чтобы занять нынешнее положение? Возможно, он сделает всё ради общества, в котором живёт, и принёс бы в жертву даже тех, кого любит? Или он совершил убийство ради контроля над торговлей пряностью?

Порой устремления персонажей и власть, которой они обладают, – это обоюдоострый клинок. Персонаж ведущего может быть довольно могущественным, но при этом не оправдывать ожиданий общества или даже своих собственных. В игре это может проявиться разными путями. Быть может, у персонажа вспыльчивый характер или он часто прячется от всех в своей резиденции, стараясь не появляться на публике, поскольку его гложет чувство вины. Подумайте над тем, какие у него слабости и что делает его уязвимым. Вот несколько наводящих вопросов, из которых вы можете выбрать подходящий:

- Почему окружающие боятся персонажа?
- Почему персонаж не в состоянии доходчиво объяснить подчинённым, чего он от них хочет?
- Почему другие люди редко видят персонажа?
- Почему персонажу никто не доверяет, несмотря на его благие намерения?
- Что такого сделал недавно персонаж, что вызвало политическую напряжённость?

Если вы задумали лёгкое приключение без лишнего пафоса, игру могут украсить причуды. Это касается не только ключевых или важных персонажей, но и любых других. Причуды персонажей ведущего поднимают настроение игрокам, что бывает полезно, если игровая встреча получилась невесёлой и вам хочется снять напряжение. Кроме того, они делают персонажей более живыми, более похожими на тех людей, которых мы встречаем в повседневной жизни. Вот несколько вопросов, которые вы можете задать себе, чтобы придать персонажу уникальности:

- Как он ведёт себя в окружении других персонажей? Он скромный и застенчивый? Или красноречивый и страстный? Возможно, он безразличен к другим людям, если у них нет чего-то, что ему нужно?
- Есть ли какой-то тип людей, к которым персонаж тяготеет? Быть может, ему нравится общаться с активными, шумными людьми? Или он, наоборот, предпочитает тихих и задумчивых собеседников, которым можно открыть душу?
- Есть ли что-то, что его раздражает без особой причины? Может, он считает, что дистикомб должен аккуратно висеть на вешалке, и приходит в негодование, если видит, что кто-то бросил его на пол?

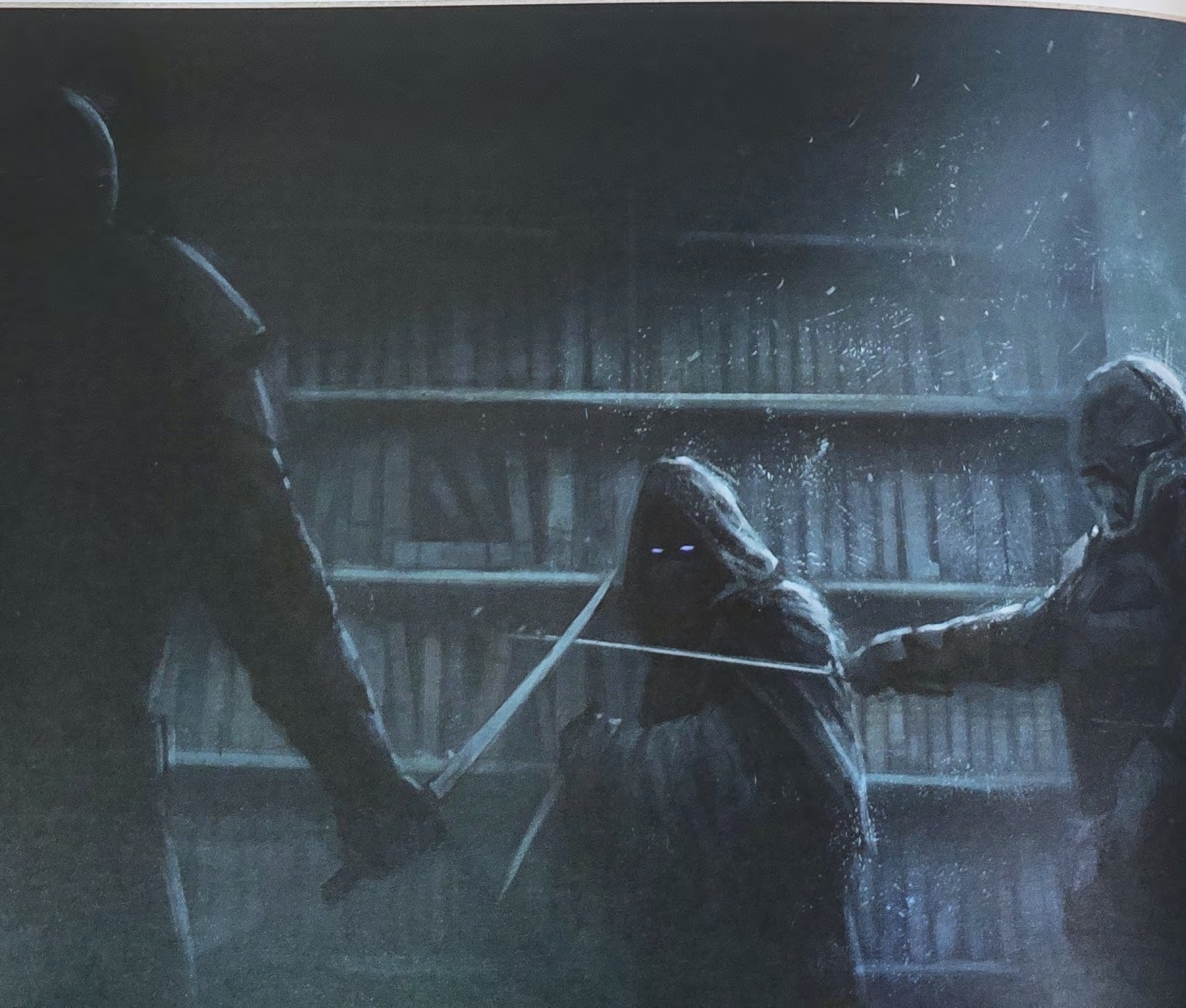
- Есть ли у него хобби? Может быть, помимо основной работы, он занимается скульптурой, ткачеством или ещё каким-то видом искусства?

Незначительных персонажей не нужно продумывать настолько же детально, но игрокам будет проще сочувствовать им, если в них тоже будет просматриваться какое-то подобие индивидуальности. Это, как правило, безымянные противники, которые не в силах остановить героев, но могут их слегка задержать. Они представляют угрозу для главных героев, но не такую существенную, как ключевые злодеи. Однако даже их можно представить игрокам так, что они перестанут быть просто безликим препятствием на пути и помогут выстроить картину мира. Пробираясь тайком на базу противника, персонажи могут краем уха услышать разговор двух солдат, стоящих в охране. Или столкнуться с контрабандистом, который нервно бормочет себе под нос дистранс-сообщение, стараясь его не забыть, или размышляет вслух о следующей намеченной поставке. Вот несколько вопросов, ответы на которые помогут вам построить сцену встречи главных героев с незначительными персонажами:

- Что незначительные персонажи пытаются сделать?
- Они здесь по доброй воле или по принуждению? Если бы им дали выбор, они остались бы дома в тишине и покое или всё равно пришли бы сюда? Готовы ли они отдать жизнь за то, чтобы сделать свою работу?
- Какую информацию они могут непреднамеренно сообщить персонажам игроков, прежде чем те нападут, тайком проберутся мимо или расправятся с ними?
- Если они не хотят вступать в бой, что они могут предложить персонажам игроков? Каким образом они будут пытаться с ними договариваться?

Если вы ответите хотя бы на пару вопросов, приведённых выше, у вас уже начнёт вырисовываться достаточно правдоподобный и интересный второстепенный персонаж, которому будет чем зацепить игроков. Не забывайте, что перед вами набросок – он не должен быть идеальным или всеобъемлющим. Он нужен для того, чтобы облегчить вам изображение персонажа во время игры. Игроки, вполне возможно, многого даже не узнают, но если всё это будете знать вы, персонаж получится глубже, а история полнее.

Вам решать, какие стороны характера персонажа ведущего показать во время игры, а какие нет. Цель, как обычно, – получить как можно больше удовольствия и совместно создать увлекательную историю. Так что никто не принуждает вас досконально прорабатывать каждую деталь или идеально точно изображать характеры.



РАЗНООБРАЗИЕ

Мир «Дюны» огромен и разнообразен. Его обитатели непохожи друг на друга – у каждого из них свои желания и потребности. Подчеркните это в игре, сделав акцент на мотивации персонажей. Помните, что мир не чёрно-белый, и среди людей есть не только герои и злодеи. Фримен, возможно, беспощаден в бою и готов отдать жизнь за свой сиетч, но он ведь не воюет круглые сутки. Вдохните в него жизнь, упомянув какое-нибудь увлечение или отличительную черту, которая может заинтересовать игроков. Каким бы суровым воителем он ни был, он не бездушная машина – наверняка есть что-то, что может тронуть его сердце. Покажите игрокам его уязвимые стороны!

По внешности и обычаям обитатели Империи тоже отличаются друг от друга. Как и в нашем мире, там существует великое множество разных культур и религий. Самый простой пример – это обычай снимать обувь, входя в дом. Для нас это вполне естественно, но в некоторых странах не принято разуваться. Точно так же и в «Дюне»: персонаж, воспитанный на Каладане, воспринимает плевок как знак презрения, в то время как у фрименов это признак глубочайшего почтения.

Выделяя яркие черты, старайтесь избегать стереотипов и упрощений. У персонажа, к примеру, может быть какой-то дефект, но этот дефект – не единственное, что определяет его сущность. У него наверняка есть и другие качества. Возможно, персонаж обожает сплетничать, благодаря чему знает всё, что происходит в округе, или он так привык прятаться, что стал превосходным мастером скрытности, способным где угодно пройти незамеченным.

Чтобы избежать однобокости в изображении схожих персонажей, вспомните о тех коррективах, которые вносят обстоятельства жизни и положение в обществе. Допустим, один персонаж – это богатая женщина-ментат, работающая на благородный дом, а другой – контрабандистка, торгующая нелегальными товарами на рынке. Обе они женщины – но совершенно разные женщины. В чём-то они, конечно, будут похожи друг на друга, но если свести образ обоих персонажей только к понятию «женщина», скорее всего, потеряется их суть. Нельзя постоянно фокусироваться только на одном каком-то качестве, даже если речь идёт о незначительных персонажах, иначе игроки просто перестанут отличать их друг от друга.

Вот ещё несколько советов:

- Неумелые попытки изобразить акцент могут сбить с толку игроков. Если вы не уверены в своих силах, попробуйте вместо этого менять тембр голоса или скорость речи. Это поможет отличать персонажей ведущего друг от друга. Нервный охранник, скорее всего, будет говорить быстро и на повышенных тонах, а невозмутимая сестра Бене Гессерит – тихо и неторопливо.
- Даже если персонажи в игре говорят на разных языках, всем участникам стоит говорить на одном языке, который они понимают. Если персонаж не должен чего-то знать, потому что это обсуждалось на незнакомом ему языке, стоит просто отметить это. Впоследствии ему могут объяснить или перевести другие главные герои или кто-то из персонажей ведущего. Человек, который плохо знает язык, всё ещё может уловить общую канву, как если бы он подслушивал очень тихий разговор и до него доносились только отдельные фразы.
- У персонажей может быть разное отношение к романтике и сексуальности. Кого персонаж считает привлекательным? Может, ему вообще никто не интересен? У него есть партнёр? Может, сразу несколько? Такая деталь сделает персонажа более своеобразным и в то же время покажет обычаи общества, в котором он живёт. Одобряет ли семья персонажа его поведение? Держит ли он свои отношения в тайне? Как данное общество относится к открытым проявлениям сексуальности?
- Включите в игру персонажей с разным цветом кожи. Персонажи необязательно должны быть похожи на игроков. Даже на Земле существует огромное множество разных фенотипов, что уж говорить о необъятной Империи! Однако, описывая их внешность, избегайте стереотипов, которые могут показаться обидными. Кроме того, не стоит использовать сравнения с неодушевлёнными объектами. Даже если речь идёт о персонажах ведущего, это может прозвучать неуважительно по отношению к живым людям.
- Если игроки получат представление о разных религиях во вселенной «Дюны» (особенно на Арракисе), это поможет им лучше понять окружающий их персонажей мир и более полноценно с ним взаимодействовать. К примеру, Шай-Хулуд принимает форму песчаного червя, поскольку тот играет ключевую роль в экологии Арракиса и производстве пряности. Знание этой информации и других традиций фрименов позволит успешнее с ними общаться.
- Вводя в игру персонажей с чуждыми и непохожими культурными традициями, старайтесь сделать так, чтобы они не выглядели слишком экзотично, сглаживая образ при помощи понятных игрокам черт. Персонаж будет выглядеть более естественно, если показать, что у него есть потребности и желания, свойственные большинству людей. Можно, например, продемонстрировать, чем персонаж взволнован больше всего на данный момент. Ментат, только что закончивший обучение, может быть увлечён изучением какого-то нового научного вопроса, сестра Бене Гессерит – гордиться тем, что её отправили на ответственное задание по внедрению на тайную базу врага. А может быть, персонаж только что был на своём первом свидании! Независимо от того, насколько хорошо персонаж умеет держать себя в руках, будет полезно открыть игрокам те стороны его характера, которые помогут им лучше понять его мотивацию.
- Не можете придумать имя для персонажа? Воспользуйтесь генератором имён, а затем скорректируйте при необходимости результат.

Велика вероятность того, что с вами за одним игровым столом будут сидеть непохожие друг на друга люди. Учитывайте любые различия между игроками и позаботьтесь о том, чтобы каждый мог внести свой вклад в создание интересной истории. Хотя у вас есть возможности направлять игроков,

они должны чувствовать себя причастными к тем событиям, которые разворачиваются в игре. Используйте меры предосторожности, описанные в «Главе 8. Ведущий», и дайте понять всем участникам, что они могут спокойно остановить игру в любой момент, если происходит что-то, что им не нравится, даже если придётся переиграть сцену заново. Если кто-то почувствовал себя некомфортно после того, как вы коснулись определённой темы, просто смените её.

ПЕРЕДНИЙ ПЛАН — ДЛЯ ИГРОКОВ

Детали, касающиеся прошлого персонажей ведущего и их внутреннего мира, предназначены не столько для игроков, сколько для вас, ведущего, чтобы вам было проще взглянуть на ситуацию их глазами. Если хотите продемонстрировать игрокам какие-то подробности, старайтесь быть лаконичным и останавливаться только на том, что действительно важно. Вряд ли их заинтересует, что персонаж ел на завтрак, хотя даже крошки на одежде могут кое-что рассказать о личности. Детали, которые вы сообщите игрокам, должны облегчить им дальнейшее общение с персонажем или заинтересовать настолько, чтобы им захотелось докопаться до подноготной или взяться за выполнение задания.

Персонажи игроков всегда должны оставаться в центре внимания. Им в целом стоит уделять больше времени, чем персонажам ведущего. Те в первую очередь нужны для того, чтобы направлять главных героев, подталкивая их к приключениям. Вот несколько вариантов, как персонажи ведущего могут помочь персонажам игроков в осуществлении планов или вовлечь их в действие:

- Персонажи ведущего могут обратиться к главным героям за помощью, поскольку только те могут решить их проблему. Вы можете заранее продумать несколько вариантов решения, но будьте готовы к тому, что игроки пойдут неожиданным путём. Помните, что нет правильных или неправильных способов достижения цели. Главное, чтобы все получали удовольствие, а необычный подход к проблеме сделает игру только интереснее.
- Персонаж ведущего может взять на себя роль проводника или посланника, который покажет персонажам игроков дорогу. Однако игроки при желании всегда могут свернуть с неё! Просто убедитесь, что всех устраивает новый курс. При необходимости персонаж ведущего может вернуть главных героев к их основной задаче, если они ушли слишком далеко от основного сюжета.
- Один из способов дать игрокам почувствовать важность их героев – это поставить персонажа ведущего в сложное положение (в допустимых рамках, оговорённых заранее между участниками игры), из которого персонажи игроков смогут его вытащить. Может быть, персонаж ведущего поскользнулся и вот-вот упадёт со скалы, а единственный, кто достаточно близко, чтобы ему помочь, – это главный герой; или один из персонажей ведущего, убегая вместе с главными героями от бандитов, начал отставать.
- Присутствие персонажей ведущего может пробуждать воспоминания главных героев или напоминать о чём-то. Задавайте игрокам наводящие вопросы. К примеру, один из главных героев только что встретил некую Ани, которая напомнила ему о матери. Вы можете спросить его: «Что ты помнишь о своей матери?», «Чем именно Ани напоминает тебе мать?», «Изменилось ли твоё отношение к Ани после того, как ты понял, кого она тебе напоминает?» Ответы на эти вопросы позволят игроку расширить историю его персонажа и в то же время создадут связь между действующими лицами.
- Если главные герои зашли в тупик и не знают, что делать дальше, персонажи ведущего могут дать им подсказку. Случайно подслушанные сплетни о том, где якобы прячутся контрабандисты или где находится тайный вход в лабораторию тлейлаксу, могут помочь главным героям сдвинуться с мёртвой точки.
- В переломные моменты сюжета оставьте ключевую роль персонажам игроков! У них должна быть возможность непосредственно влиять на происходящее. Пусть персонажи ведущего помогают им, но инициатива должна оставаться за персонажами игроков.

В целом, важнее всего помнить, что персонажи игроков не зря называются главными героями. Интересная история рождается в их взаимодействии с персонажами ведущего и окружающим миром, но основной акцент всегда должен оставаться на персонажах игроков. Давайте им возможность действовать самостоятельно и свободно реагировать на обстоятельства. Некоторые сюжетные повороты, которые в результате возникнут, будут неожиданностью даже для вас! И не исключено, что такой поворот откроет новые перспективы дальнейшего развития сюжета, которые покажутся вам более интересными, чем то, что вы планировали до этого. Главное, чтобы все участники игры были согласны с новым направлением. Не бойтесь экспериментировать! Куда бы ни завела сюжет ваша фантазия, вы всегда сможете вернуть главных героев к первоначальному замыслу, и в этом помогут персонажи ведущего.

НЕ ПЕРЕСЕКАЙТЕ ЧЕРТУ

Создание злодея-антагониста кое-чем отличается от создания других ключевых или важных персонажей, поскольку их желания не всегда совпадают с желаниями окружающих их людей, а методы – с теми, что приняты в обществе. Злодеи совершают поступки под воздействием тех же стимулов, что и другие персонажи, но они, как правило, менее разборчивы в средствах. К примеру, пряность – это ценный ресурс, и многие хотели бы его заполучить, но лишь единицы готовы пойти на что угодно, лишь бы захватить полный контроль над торговлей пряностью. Если контроль уже в руках злодея, он, вероятно, многое принёс в жертву, чтобы этого добиться. Путь, который он прошёл, наверняка изменил его взгляд на мир и отношения с окружающими. Однако прежде, чем окунуться в водоворот жестоких интриг, какие бы заманчивые повороты сюжета это ни сулило, стоит задуматься над тем, не вызовет ли это отторжения у игроков.

Доминирующей чертой злодея может быть какая-то его личная страсть или навязчивая идея. Старайтесь избегать клише, в которых антагониста определяет его пол, национальность, сексуальная ориентация или физический дефект. Это позволит создать более живые характеры и в то же время избежать стигматизации каких-либо особенностей, присущих другим людям.

Несмотря на то, что у вас как ведущего есть возможность контролировать ход сюжета, иногда будут возникать ситуации, в которых игроки выберут не тот путь, который вам хотелось бы. Точно так же порой случается со злодеями: вы, к примеру, пытаетесь выстроить образ жестокого мерзавца, а игроки больше расположены видеть в нём карикатурного суперзлодея. Тон повествования лучше оговорить заранее, но даже в том случае, если вы это уже сделали, стоит осторожно подходить к выбору тех методов, которыми будет пользоваться антагонист. Самые страшные воображаемые ситуации имеют аналоги в реальном мире, и несвоевременное напоминание об этих ситуациях может причинить боль кому-то из участников игры.

Будьте чутким к поведению игроков и не стесняйтесь интересоваться их мнением, прежде чем пускаться во все тяжкие, особенно когда речь заходит о насилии. Если вы не уверены, где провести черту, задайте участникам несколько вопросов, прежде чем начинать игру:

- Есть ли какие-то темы, которые вы не хотели бы затрагивать ни при каких обстоятельствах? За эту черту в игре не перейдёт даже самый отъявленный мерзавец.
- Есть ли какие-то явления, которые не вызывают у вас непреодолимого отвращения, но в отношении которых вы предпочли бы не вдаваться в подробности? К примеру, хорошая драка игре не повредит, но совершенно необязательно описывать каждый нанесённый удар, поскольку тогда игра непомерно растянется.
- Есть ли какие-то вещи, которые пугают ваших персонажей, но вам как игрокам кажутся интересными? Возможно, персонаж ненавидит насекомых, а игрок, наоборот, хотел бы видеть в игре злодея, обожающего всяких членистоногих.

Ответы на эти вопросы помогут вам создать образ антагониста и определиться с тем, какие препятствия возникнут на пути персонажей.

В начале игры неплохо было бы задать ожидания, чтобы игроки знали, к чему нужно быть готовыми, и понимали, какой подход необходим в той или иной ситуации. Иными словами, прежде чем злодей сделает что-нибудь непоправимое и ужасающее с кем-то из персонажей (включая других персонажей ведущего), убедитесь, что это не вызовет ни у кого шока. Если злодеяние важно для сюжета, у вас будет время переписать ключевую сцену так, чтобы сделать её более приемлемой для всех участников. Не забывайте, что история, которую вы разыгрываете, создаётся общими усилиями. На вас лежат обязанности режиссёра, но сценаристы и актёры здесь – игроки, так что предоставьте им возможность управлять событиями так, как им больше по душе, особенно когда речь заходит о противостоянии с главным злодеем. Вот несколько вопросов, которые вы можете задать игрокам, чтобы вовлечь их в создание игры:

- За что антагонист презирает вашего персонажа?
- Чем и насколько сильно антагонист пугает вашего персонажа?
- Что такого сделал антагонист, что заставило вашего персонажа понять, что он ни перед чем не остановится?
- Что такого сделал или собирается сделать антагонист, что вынуждает вашего персонажа сражаться или убегать?
- Почему ваш персонаж считает, что действия антагониста приведут к беде? На что герой готов пойти, чтобы расстроить его планы?

В любом случае не забывайте о мерах предосторожности, таких как стоп-слово (они описаны в «Главе 8. Ведущий»). Иногда сюжет закручивается в неожиданном направлении, так что лишними они не будут. Напомните всем перед началом игры, что они могут остановить её в любой момент, если события начнут вызывать у них внутреннее неприятие. Задача в данном случае не в том, чтобы осуждать чьи-то решения или действия, а в том, чтобы создать для всех комфортные условия игры. Ограничения – это не всегда плохо. Порой они подталкивают нас быть более изобретательными, что сделает игру ещё интереснее.

Чуткость и отзывчивость по отношению к другим людям независимо от их характера не всегда даётся легко. Этому навыку нужно учиться, но со временем он обязательно пригодится. Не будьте слишком строги к себе, даже если совершили ошибку. Если кто-то сделал вам замечание или напомнил о нарушенных договорённостях, просто извинитесь и, если необходимо, начните сцену заново. То же касается всех остальных участников игры. Если вы почувствовали себя неуютно из-за чьих-то слов или действий, не стесняйтесь вежливо ему об этом сказать. Все мы несовершенны, и даже авторы этой книги!

Как сделать незначительных персонажей яркими

Среди персонажей ведущего немало самых обычных людей, торговцев или работяг, которые тянут лямку целый день, скромно выполняя свою работу, а вечером усталые идут домой. Они, как правило, нейтрально настроены по отношению к персонажам игроков и не представляют для них никакой угрозы. Они вряд ли станут сопровождать героев в приключениях, но могут дать им дельный совет или обронить случайное слово, которое послужит завязкой для дальнейшего развития сюжета.

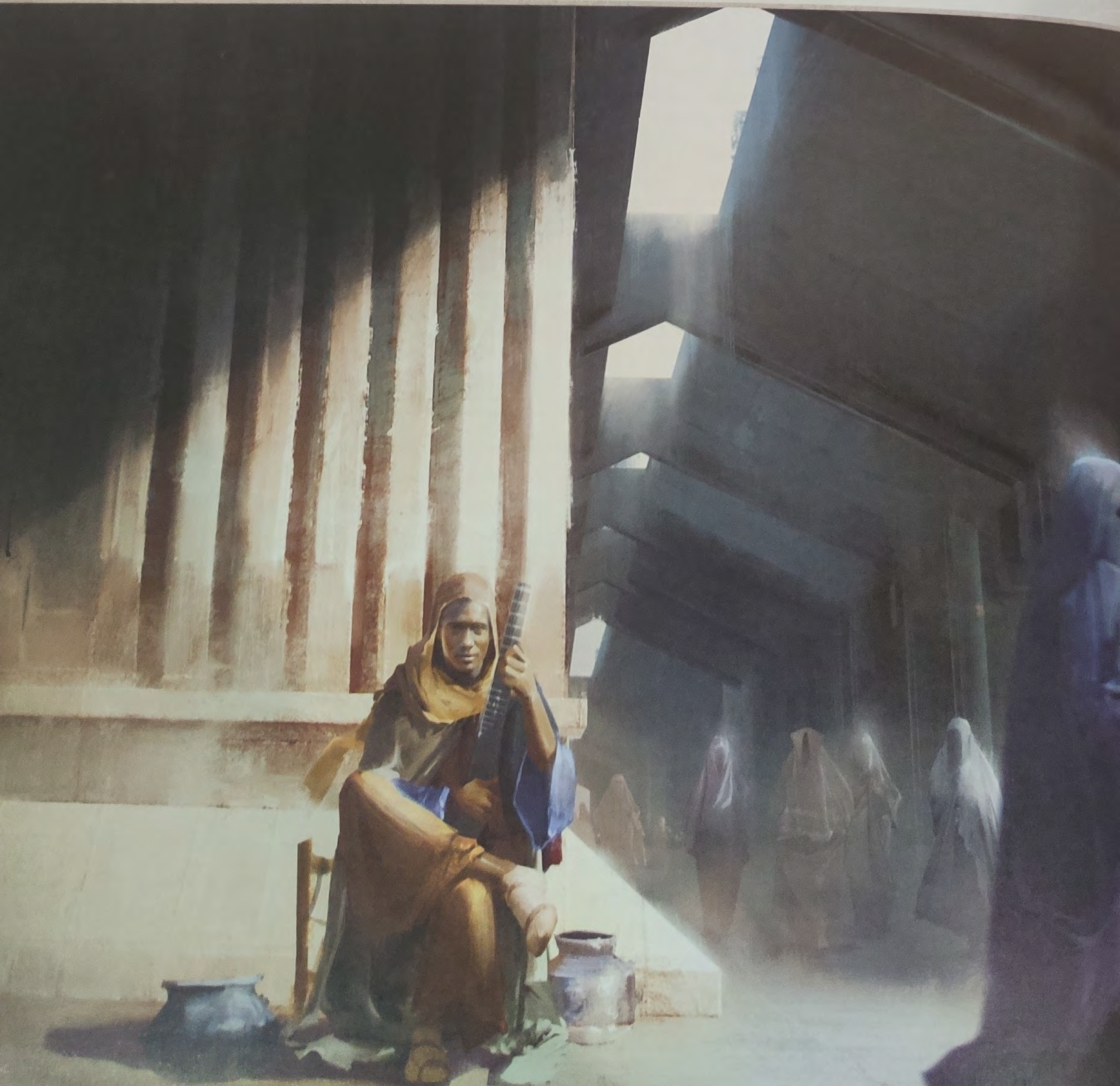
Может показаться, что подобные персонажи не слишком-то важны, но именно они зачастую вводят главных героев в курс дела и вовлекают их в действие. Кроме того, они многое знают о той планете, на которой живут, и могут послужить отличным источником информации. Если вы будете использовать персонажей ведущего в качестве связующего звена между персонажами игроков и миром, у главных героев появится личная заинтересованность в происходящем. Любой интересный персонаж, даже появившийся мельком, в будущем может занять более видное

место в сюжете, добавив новый мотив в общую канву приключения. Есть много способов вовлечения персонажей игроков в действие при помощи персонажей ведущего. Начать можно, задав себе следующие вопросы:

- Какие черты определяют характер этого персонажа ведущего? Он оживлённый и приветливый или, напротив, всегда раздражён?
- Как он реагирует на стрессовую ситуацию? Хозяин питейного заведения, к примеру, вряд ли испугается драки. Он скорее будет рассержен или безразличен, поскольку видел их на своём веку немало.
- Много ли известно этому персонажу? Знает ли он какую-нибудь тайну, которую хотел бы сообщить персонажам игроков? Может ли он что-то им сказать или предложить, что подтолкнёт их к приключениям?

Взять, к примеру, уличного торговца. Да, он целый день проводит на рынке, продавая свой товар, но это не значит, что он оторван от жизни. Он разговаривает с покупателями, слышит сплетни, видит людей, посещающих рынок, сталкивается с ворами и контрабандистами. Даже простой торговец может кое-что знать о политике: слухи, подхваченные только что у другого покупателя (кем бы он ни был – обычным проезжим или местным сановником), или вполне достоверные сведения о катастрофе, из-за которой начались перебои с поставками товаров. Торговец может даже кое-что знать (или, по крайней мере, догадываться) о том, как правительственный аппарат пытается решить возникшие проблемы.

На рынке всегда толпы людей, и торговец, скорее всего, привык общаться с самыми разными личностями. Он умеет держать лицо и быть всё время приветливым, ведь ему нужно завлекать покупателей. Если вы когда-нибудь работали в магазине, то знаете, как это бывает утомительно! Потасовка, внезапно начавшаяся на рынке, может вызвать у торговца досаду: его товары точно будут испорчены, ведь это уже случалось раньше! Возможно, именно в этот момент персонажи игроков и увидят его настоящий характер. Перед ними вдруг предстанет не ушлый делец, а уставший родитель, отчаянно пытающийся свести концы с концами в несправедливом обществе. Такие моменты хороши тем, что игроки могут проникнуться сочувствием к персонажам ведущего, и через их проблемы лучше понять тот мир, в котором эти персонажи живут.



ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО



Шаблоны персонажей ведущего, представленные в этой книге, лучше всего подходят для важных помощников (о создании незначительных персонажей уже сказано ранее, а в качестве ключевых имеет смысл использовать каноничных героев романа «Дюна», приведённых в начале главы). Эта категория персонажей ведущего, как правило, проводит довольно много времени бок о бок с персонажами игроков, вместе с ними двигая сюжет и помогая игрокам освоиться в созданном вами мире. Несмотря на то, что шаблоны практически готовы к игре, вам всё равно стоит потратить немного времени, чтобы обдумать предысторию и характер каждого конкретного персонажа.

Если вы хотите добавить персонажу-помощнику больше индивидуальности, прочитайте его описание, посмотрите, какие у него доминанты, стимулы, навыки, специализации, таланты и активы, и попробуйте сформулировать, что он обо всём этом думает. К примеру, если взять командира сардаукаров, в доминанте которого указано «боевой офицер», стоит задать вопрос, а нравится ли ему командовать? Наслаждается ли он властью или предпочёл бы другое занятие? Вы можете написать короткую заметку для каждой характеристики в листе персонажа. Это поможет составить картину его внутреннего мира. Ответьте для себя на следующие вопросы (или подобные им):

- Этот персонаж когда-нибудь чувствовал себя проигравшим? Как он реагирует на неудачи?
- Как он поведёт себя, оказавшись перед трудным выбором или под давлением? Он будет руководствоваться инстинктами или останется хладнокровным и рассудительным?
- Он всегда хотел заниматься тем делом, которым сейчас занимается? Или у него были другие мечты?

В случае сардаукара и его доминанты «боевой офицер» заметка может быть следующая: «Я не уверен, что из меня получился хороший офицер. Другие считают меня достаточно компетентным, но меня порой гложут сомнения». Из этих мыслей персонажа видно, как он воспринимает себя и своё положение. На основании этой информации вы можете строить свой отыгрыш, когда будете его изображать.

Что касается стимулов, постарайтесь обобщить все убеждения персонажа, выразив их одной фразой. Например: «Я выполняю свой долг, но не верю, что главы домов действуют в общих интересах». Возможно, персонаж стал когда-то свидетелем инцидента, который заставил его с подозрением относиться к аристократам. Это может отразиться на его готовности поделиться с персонажами игроков секретной информацией. Может быть, персонаж в первую очередь заботится о благе общества, а профессиональные обязанности стоят для него на втором месте.

Следующее, что нужно прояснить: доволен ли персонаж своими навыками? Он чувствует себя настоящим специалистом в своём деле или недооценивает себя? Напишите небольшую заметку, касающуюся самого сильного его навыка. Например, для персонажа, который играет на бализете, заметка может быть следующая: «Я хорошо играю, но предпочитаю выступать только в кругу друзей». Если этот персонаж сблизится с персонажами игроков, он может удивить их своим мастерством, исполнив песню в их честь.

Какими талантами владеет персонаж? Возможно, он умеет пользоваться импровизированным оружием? Это означает, что ему уже не раз доводилось это делать. Как это было? Как ему удалось защитить себя подручными средствами? Отвечая на эти вопросы, вы расширите предысторию персонажа: «В прошлый раз, когда я столкнулся с контрабандистами, мне пришлось отбиваться чем попало – и под руку подвернулась ваза, которую продавал какой-то бедняк! Разумеется, я возместил ему ущерб».

И, наконец, набросайте по паре слов о каждом из активов, которыми владеет персонаж. Если это не предметы, а люди, ответьте на следующие вопросы:

- Персонаж им доверяет? Они старые друзья или просто наёмные сотрудники?
- Как персонаж к ним относится? У них есть какие-нибудь «шутки для своих», которые мог бы заметить персонаж? Или, быть может, между ними есть взаимные обиды?
- Чем он ценен или важен для персонажа ведущего и для персонажей игроков? Может, он продаёт им воду? Или между ними есть эмоциональная привязанность?

Разумеется, все эти заметки и ответы на вопросы необязательны, но они позволят вам более детально представить личность персонажа и его мотивацию, сделав его образ в игре правдоподобнее. Кроме того, вы, несомненно, можете вносить изменения в приведённые далее шаблоны персонажей ведущего: менять навыки, таланты и любые другие детали, которые посчитаете нужным. Возможно, в вашей игре потребуется агент Бене Гессерит, который разбирается в геологии, а не психиатрии, и это абсолютно нормально – главное, чтобы персонаж хорошо вписался в придуманную вами историю.

Вводя в игру второстепенного персонажа, подумайте над тем, какую пользу он может принести персонажам игроков. Быть может, у него есть для них интересное задание? Или, наоборот, его самого назначили им помогать? А может, он просто увязался за ними? Какова бы ни была причина, поддерживайте интерес игроков, чтобы им захотелось узнать об этом персонаже больше, но не давайте ему занять центральное место в сюжете – помощник должен оставаться помощником. Вот несколько вариантов того, как второстепенный персонаж может послужить связующим звеном в сюжете:

- Познакомить главных героев с кем-то, кто снабдит информацией или поможет в выполнении задачи (этот человек может быть одним из его активов).
- Рассказать о другом персонаже ведущего, продемонстрировав, таким образом, на собственном примере разницу в культуре и обычаях разных планет Империи.
- Создать препятствия на пути персонажей, вынуждающие их использовать свои навыки.
- Вольно или невольно доставить персонажам сообщение, содержащее важную сюжетную информацию. Например, два солдата могут разговаривать в питейной, где персонажи краем уха услышат их разговор, или кто-то потеряет важную депешу в песках.

Как бы там ни было, персонаж ведущего должен оставлять персонажам игроков свободу выбора и возможность преуспеть во всём, что они делают. Он нужен, чтобы подавать идеи, мотивировать игроков изучать мир вокруг и делать собственные выводы. В трудный момент он может протянуть персонажам игроков руку помощи, но не должен тянуть их за собой постоянно. Главными героями должны оставаться персонажи игроков.

АРИСТОКРАТ (МОЛОДОЙ НАСЛЕДНИК)

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Я рождён, чтобы править.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	Дипломатия
ВЫДЕРЖКА	7	Командование, Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: аристократ, малый дом.

ТАЛАНТЫ

- **Дерзость (Общение).** Может перебросить 1d20 при проверке Общения, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.

Активы: влияние, кинжал, орнитоптер.

Казалось бы, у юных аристократов Империи есть всё, о чём можно мечтать, – богатый дом, неограниченный доступ к воде, изысканные развлечения. Жизнь их тем не менее нельзя назвать беззаботной. С раннего возраста их учат обнаруживать охотников-искателей и другие орудия убийства. Ядоискатели – непременный атрибут любой столовой. Самые умные из молодых людей понимают, что война убийц может начаться в любой момент, и это делает их осторожными и недоверчивыми.

Они могут казаться беззаботными, когда веселятся на банкетах, участвуют в играх или сорят деньгами, но это не более чем иллюзия. Их детство – это бесконечная череда политических интриг и социальных конфликтов. И взрослая жизнь отнюдь не сулит перемен к лучшему.

Молодые аристократы постоянно ищут новых союзников, чтобы застать врагов врасплох. И у них достаточно соляриев, чтобы подкрепить любые свои начинания.

ПРИМЕРЫ

- **Баёнбир** учится управлять предприятиями по рекультивации воды на Арракисе, принадлежащими его семье. Ему не по душе эта нудная работа, но он считает своим долгом поддерживать традиции дома.
- **Хонора**, наследница одного из малых домов, проявляет недюжинный талант в контрразведке и дешифровке сообщений. Она собирается сделать всё, что в её силах, чтобы увеличить влияние своего дома в Ландсрааде.
- **Валтасар** хочет любой ценой убраться с Арракиса. Он готов жениться на ком угодно. Он готов отречься от титула. Он готов стать контрабандистом. Он готов работать на КООАМ или Космическую гильдию. Всё что угодно, лишь бы никогда больше не видеть Барьерной стены и бесконечных дюн.

ЗАВЯЗКА

Контрабандисты портят жизнь одному из домов, лишая его существенной доли прибыли, и в Ландсрааде поползли слухи о том, что этот дом слишком слаб. Молодой наследник собирается нанять людей, которые положат конец контрабандистам. Те, в свою очередь, не прочь проучить амбициозного аристократа.

АРИСТОКРАТ (ОПЫТНЫЙ)

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	7	Имущество принадлежит тому, кто им распоряжается.
ИСТИНА	6	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	Дипломатия
ВЫДЕРЖКА	6	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	7	Канли, Политика Ландсраада

Доминанты: аристократ.

ТАЛАНТЫ

- **Практическое применение.** Один раз за сцену, когда аристократ *Получает информацию*, он может бесплатно ввести в игру доминанту, представляющую собой преимущество, обнаруженное благодаря полученной информации.

Активы: кинжал с эмблемой дома, поясной щит, телохранители.

Не каждый благородный юноша доживает до зрелого возраста. Смертельно опасные политические игры не всем по плечу. Однако те, кому всё же удаётся их пережить, становятся чрезвычайно опасными противниками, в чьём распоряжении ресурсы целого дома. На Арракисе есть представители многих домов, и больших, и малых. Опытные аристократы, однако, не тратят время зря. Для их появления на планете должна быть веская причина. Редко кто из них оказывается на Дюне из чистого любопытства, гораздо чаще у них есть дело настолько важное, что его нельзя доверить посреднику. Опытные аристократы не путешествуют в одиночестве: для людей их статуса это слишком опасно.

ПРИМЕРЫ

- **Гораций** – уважаемый аристократ, принадлежащий к дому аграрного типа. На Арракис он прибыл, чтобы заключить тайную сделку с Харконненами.
- **Слинн** – племянник главы вражеского дома. На Арракисе он для того, чтобы укрепить свои позиции, найдя новый канал поставок пряности.
- **Эдван**, близкий родственник главы дома Ричезов, прибыл на Арракис, чтобы избежать манипуляций со стороны соперника из его же дома.

ЗАВЯЗКА

Аристократ из союзного дома ищет помощи со стороны Атрейдесов. Он утверждает, что его пытались отравить при помощи яда чаумас на банкете в Карфаге, и он избежал смерти лишь потому, что телохранитель попробовал еду раньше него. Он якобы хочет отомстить. Правдовидице, однако, очевидна ложь в его словах. В чём причина? Он пытается обострить конфликт между Атрейдесами и Харконненами?

ВЕЛЬМОЖА

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	6	Арракису нужен правящий класс.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	7	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	7	Обаяние, Сплетни
ВЫДЕРЖКА	6	Шпионаж
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: аристократ, вельможа.

ТАЛАНТЫ

- **Блеф.** Один раз за сцену может бесплатно ввести в игру временный шпионский или политический актив, позволяющий начать соответствующий конфликт. Если вельможа потерпит поражение в конфликте, блеф будет раскрыт, и у него возникнет затруднение.

Активы: мобиль, резиденция, «шило».

На Арракисе, так же как и по всей Империи, дома постоянно соперничают друг с другом, и придворные вельможи играют немаловажную роль в этом соперничестве. Многие среди них аристократы, но далеко не все. Наследники малых домов и крупных состояний, сколоченных на транспортных услугах, – вот та публика, что устремляется на Арракис с его бесконечными интригами. И все они заинтересованы в пряности.

Вельмож нередко можно найти на роскошных банкетах, где блюда сменяются так же часто, как сплетни за столом. Поливая дорогие вина с пленительным ароматом и наблюдая за шумными спортивными состязаниями, они под надёжной защитой от палящего солнца Дюны пробивают себе дорогу вверх по социальной лестнице, совершенно не беспокоясь о том, кого растопчут по дороге.

ПРИМЕРЫ

- **Рэмси**, наследник одного из самых влиятельных домов на Арракисе, считает, что его дому должна принадлежать монополия на техническое обслуживание всего оборудования, необходимого для добычи пряности. Кроме того, он без ума от музыки с других планет.
- **Дживин** – сын баснословно богатой и безжалостной женщины, торгующей водой в Карфаге. Он хочет породниться с аристократами и готов ради этого на всё, даже на убийство. Его удивляют и восхищают незнакомые языки.
- **Орфе** жаждет мести за убийство отца, совершённое по приказу малого дома. Для этого она собирается воспользоваться богатствами своей семьи. Она увлекается пилотированием орнитоптеров.

ЗАВЯЗКА

Один из вельмож хочет снискать благосклонность некоего малого дома, для чего ему нужно организовать встречу с представителями КООАМ. Цель малого дома – добиться от экономического гиганта разрешения на поставки некоторых опасных и строго регулируемых товаров на Арракис.



ВОИН ФРИМЕНОВ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Сиетч превыше всего.
ВЕРА	8	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	8	Борьба, Дуэль, Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	7	Выживание (пустыня), Стойкость
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Наездник пустыни
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: фримен.

ТАЛАНТЫ

- **Двужильность (Бой).** Может *Избежать поражения* дважды за сцену, если использует в конфликте навык Боя.
- **Проворство.** Может снизить сложность проверки Физподготовки для преодоления физического препятствия при передвижении на 2. Если сложность при этом уменьшается до 0, воин может свободно перемещаться по данной поверхности.
- **Рискованный шаг.** Если в ходе конфликта воин увеличивал набор костей за счёт Угрозы и успешно прошёл проверку Боя, нацеленную на устранение актива противника, он может потратить 2 очка Угрозы, чтобы вывести из игры ещё один актив противника.

Активы: дистикомб, крис-нож, фримпакет.

«Кто отвратит десницу Ангела Смерти? Да свершится установленное Шай-Хулудом», – так говорят федайкины, воины-смертники фрименов, прежде чем броситься в битву.

Точно так же, как суровый климат Салусы Секундус выковывает из сардаукаров свирепых воинов, беспощадный Арракис закаляет фрименов, превращая их в чудовищную сокрушительную силу. С юного возраста все фримены учатся выживать в открытой пустыне и обращаться с ножом. Те же, кого среди них называют воинами, не знают себе равных ни в поединке, ни в крупном сражении.

Воины фрименов носят дистикомбы и вооружены особыми крис-ножами, сделанными из зуба Шай-Хулуда. У них, как у всех фрименов, синие глаза. Они предпочитают оставаться в пустыне, редко посещая города, и знают, как использовать рельеф местности себе на пользу. Они знают, как оседлать песчаного червя, чтобы путешествовать на нём через пустыню. Их излюбленная тактика боя – засады. Они появляются из ниоткуда, стремительно расправляются с врагами и исчезают в никуда.

ПРИМЕРЫ

- **Фара** – капитан взвода федайкинов. Она фанатична, упряма и с остервенением бросается на врагов (или тех, кого она считает врагами), даже когда старейшины предпочли бы найти мирное решение.
- **Назир** – нетерпеливый и злопамятный воин. После того как его обошли стороной при повышении в ранге, он ищет повода вызвать наиба на поединок тахадди, хотя семья отговаривает его от такого шага.
- **Эстес** побывал во множестве сражений, но возраст начинает брать своё. Недолго уже осталось, прежде чем Эстес станет обузой для своих соплеменников, и он хотел бы передать свой опыт молодому воину прежде, чем ему придётся отдать свою воду сиетчу.

ЗАВЯЗКА

Персонажи игроков во время раскопок в пустыне находят редкий и ценный предмет – крис-нож. После этого к ним являются трое фрименов, требующих отдать им клинок «для очищения». Крис-нож выглядит смертоносным и стоит баснословных денег – владение таким оружием принесёт немало пользы дому персонажей игроков. Подчинятся ли персонажи требованию фрименов? Или откажут им?

КОНТРАБАНДИСТ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	7	Им нас не подчинить.
ВЛАСТЬ	6	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	Мордобой
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	3	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Вождение, Скрытность
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: контрабандист.

ТАЛАНТЫ

- **Всегда начеку.** Когда контрабандист совершает проверку для обнаружения опасности или скрытого врага, он может уменьшить сложность на 2, но не ниже 0. Кроме того, один раз за сцену он может увеличить для противника стоимость удержания инициативы на 2.

Активы: маула-пистолет, орнитоптер, тайная база.

Глубоко в пустыне орнитоптеры с натужным гудением снуют между нелегальными лагерями, а транспортники, приспособленные для полёта в космос, перебрасывают на орбиту и с орбиты грузы контрабанды. Любой, кто готов платить, может получить в своё распоряжение пряность, не зафиксированную ни в одной учётной книге.

Контрабандисты недовольны положением дел в Империи. Диктатура вездесущего КООАМ и угнетение со стороны правящего дома Арракиса вызывают в них чувство протеста, и они готовы на всё, лишь бы подорвать их авторитет.

Однако жизнь вне закона на планете, подобной Арракису, не для тех, кто слаб духом. Смерть грозит здесь со всех сторон. Ландсраад, КООАМ и сама пустыня – всё готово тебя убить. Бунтари, которые выбирают жизнь контрабандистов, выживают благодаря дьявольской хитрости и яростной решимости. Со стороны они могут показаться бандой оборванцев, но на самом деле это умные, дерзкие и упрямые люди.

ПРИМЕРЫ

- **Террис Гурани** руководит логистикой в одной из крупнейших контрабандистских сетей на Арракисе. Она контролирует перемещение грузов и сбыт, оставаясь на орбите. Как только возникает угроза со стороны властей или конкурентов, она перенаправляет товары другими путями.
- **Мэйли Линг** первой бросается в бой, когда её банда сталкивается с солдатами какого-либо из домов или силами правопорядка на службе КООАМ. Она мастерски обращается с ножом и удавкой.
- **Абдулмуджиб Хэйк** – пилот орнитоптера, участвующий в операциях по быстрому захвату пряности. На нетронутые месторождения у него намётан глаз. Говорят, когда-то он был аристократом.

ЗАВЯЗКА

Контрабандисты обнаружили предателя в своих рядах. Они назначили цену за его поимку – или за его голову. Тот, в свою очередь, ищет протекции – и тоже готов заплатить.



КОРЕННОЙ АРРАКИНЕЦ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	Талант и труд ведут к успеху.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	3	
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	6	Координация, Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	Передовая технология

Доминанты: обыватель.

ТАЛАНТЫ

- **Крепкие нервы (Выдержка).** Может автоматически успешно пройти любую проверку Выдержки, потратив 3 очка Угрозы (1 очко Решимости).

Активы: инструменты, рабочее место.

Большая часть населения Арракина, именуемая «пеонами» согласно системе фафрелах, занимается разного рода работой, не связанной напрямую ни с благородными домами, ни с организованной преступностью. Многие из них – ремесленники, достигшие большого мастерства в своей профессии, и аристократы нередко обращаются к ним за тем, чтобы они выполнили какую-то узкоспециализированную работу, с которой не смогут справиться слуги. Одни арракинцы стараются в этом случае произвести впечатление на своих нанимателей, чтобы те взяли их на постоянную работу. Другие тайком собирают о них информацию, чтобы потом продать её подороже.

ПРИМЕРЫ

- **Элна** занимается созданием фресок. Хоть она и предана своему искусству, но не забывает также держать ухо востро, чтобы при случае продать информацию.
- **Рэнки** – водопроводчик, который знает о воде больше, чем хотелось бы фрименам. У него большая семья, которую нужно кормить.
- **Грал** – сапожник, у которого есть лавка на базаре. Всем нужна обувь, и, похоже, Грал знает понемногу обо всех.

ЗАВЯЗКА

Рукодельница, работающая на дом персонажей игроков, обладает ценной информацией, которая может нанести ущерб соперничающему дому. В обмен на информацию она просит принять её на постоянную службу. Проверка установила, что до этого она служила тому самому соперничающему дому. Почему она перестала на них работать? Не пытается ли она передать героям ложные сведения?



ЛИЦЕДЕЛ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	
ВЕРА	7	Вселенная так же переменчива, как и я.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	7	Актёрское мастерство, Маскировка
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Телесные функции
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: самозванец.

ТАЛАНТЫ

- **Лицедел.** Не получает штрафов при попытках маскировки, независимо от того, под кого хочет замаскироваться – под мужчину или женщину, молодого или старого, или под какого-то конкретного человека.
- **Прана-бинду.** Может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит контроль над своим телом.

Активы: лицеделы крадут или копируют активы того человека, под которого маскируются, а его самого зачастую убивают.

Некоторые лицеделы занимаются тем, что развлекают людей – в чём и было их первоначальное назначение. Другие становятся чрезвычайно эффективными – и дорогостоящими – шпионами. Многие потенциальные наниматели считают, что тлейлаксу используют лицеделов для осуществления своих планов, но в чём эти планы заключаются – никто не знает.

ПРИМЕРЫ

- **Хакаар** развлекает гостей в экзотическом баре. Ему прекрасно удаётся внедряться в злачные заведения, поскольку они просто золотая жила всяческого компромата.
- **Сара** специализируется на том, чтобы подменять конкретных людей. Она тщательно готовится к своим заданиям, проводя долгое время рядом с целью в качестве друга или слуги, чтобы изучить её поведение.
- **Торбин** любит механизмы. Он хороший пилот. Он любит притворяться обыкновенным механиком, чтобы получить доступ к вражеской технике.

ЗАВЯЗКА

Правдовидица рассказала близкому другу персонажей игроков, что женщина, с которой тот собирается сыграть свадьбу, на самом деле лицедел. Друг хочет выяснить, что стало с «оригиналом». Жива ли невеста или лицедел её прикончил? Предполагаемый лицедел очень огорчён недоверием и утверждает, что он и есть оригинал.

МАСТЕР ТЛЕЙЛАКСУ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	6	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	3	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	7	Наука может дать ответы на все вопросы.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	3	
ОБЩЕНИЕ	6	Нейролингвистика
ВЫДЕРЖКА	6	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	7	Генетика, История фракции (Бене Тлейлакс)

Доминанты: биолог, тлейлаксу.

ТАЛАНТЫ

- **Мастер иносказания.** Мастер тлейлаксу может добровольно повысить сложность проверки Общения на 1, чтобы скрыть в речи тайное сообщение.

Активы: иксианский глушитель, лицедел, незаконные записи.

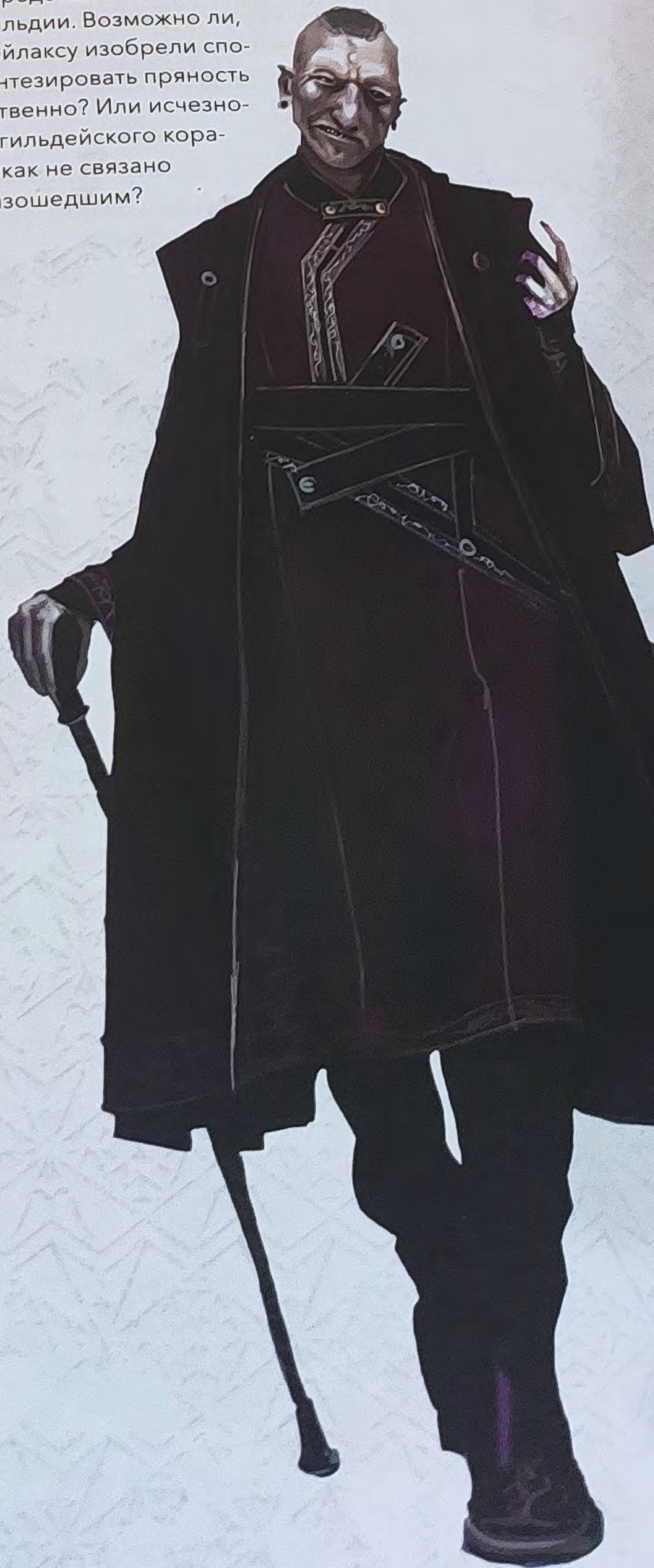
Все тлейлаксу выглядят странно. У многих из них заострённые зубы (естественная ли это форма или результат косметической обработки, никто не знает). Некоторые очень маленького роста, другие обладают серой кожей. Каковы бы ни были особенности тлейлаксу, их внешность неизменно заставляет людей чувствовать себя не в своей тарелке. Как будто мало всех этих искусственно выращенных органов и частей тела, воскрешённых гхол и, разумеется, лицеделов, мастера тлейлаксу умело используют дискомфорт и замешательство собеседника в своих интересах.

ПРИМЕРЫ

- **Азаж**, отправивший одного из своих лицеделов во вражеский дом, готов за определённую сумму перенаправить его отчёты в руки персонажей игроков.
- **Хинтрок**, недавно прибывший в Арракин, привёз с собой гхолу мёртвого супруга высокопоставленного члена дома персонажей игроков.
- **Пергале** может многое предложить. Чего желаете? Совершенный протез? Глаза с двойным увеличением, как у бинокля? Пергале исполнит любой каприз.

ЗАВЯЗКА

Один из хайлайнеров исчез. Шпион сообщает, что видел мастера Бене Тлейлакс, передающего какой-то пакет представителю Космической гильдии. Возможно ли, что тлейлаксу изобрели способ синтезировать пряность искусственно? Или исчезновение гильдейского корабля никак не связано с произошедшим?



МЕНТАТ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	7	Причина есть всегда.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	Дипломатия
ВЫДЕРЖКА	4	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	7	Анализ данных, Дедукция

Доминанты: ментат, советник по политическим вопросам.

ТАЛАНТЫ

- **Дисциплина ума.** Когда ментат делает проверку Познания, чтобы вспомнить известные ему факты, он может не бросать 1d20, а считать, что на ней выпала 1.

Активы: доступ к данным нанимателя, сеть информаторов, сок сафо.

Ментаты проходят жёсткое кондиционирование, превращающее их в живые компьютеры, которые вдобавок к высочайшим интеллектуальным способностям отличаются также правдивостью и высокой нравственностью. Связанные моральными нормами ментаты по природе своей неспособны лгать, что делает их чрезвычайно ценным ресурсом в глазах большинства домов Ландсраада. В Империи довольно трудно найти влиятельную организацию или учреждение, где не работали бы ментаты. Они занимают должности администраторов, политических советников, военных стратегов и наставников для молодых аристократов. Многие из них усиливают свои умственные способности при помощи сока сафо, от употребления которого появляются красные пятна на губах.

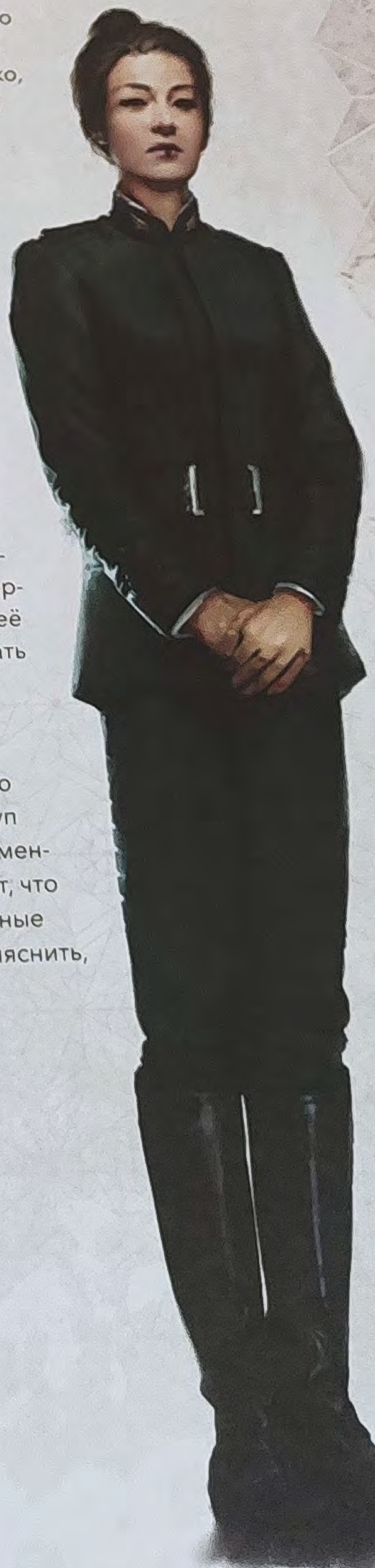
Многие поколения назад ментаты заменили собой компьютеры и мыслящие машины во всех областях, включая экономическую стратегию и военную тактику. На планете Арракис они помогают своим нанимателям укреплять власть, контролировать торговлю пряностью и избавляться от конкурентов. Стычки того или иного рода происходят довольно часто — и событиями с обеих сторон руководят, как правило, ментаты.

ПРИМЕРЫ

- **Орен Юдин** работает на торговца, который импортирует довольно большой процент оборудования на Арракисе. Его цель – увеличить долю своего нанимателя на рынке настолько, чтобы диктовать условия всей планете.
- **Неллис Энтрекин** – ментат на службе одного из малых домов Арракиса. Этот дом планирует поглотить одного из своих соперников, чтобы повысить свой статус в Империи и в итоге стать большим домом.
- **Дэвин Винал** работает в представительстве тлейлаксу на Арракисе. Она извращённый ментат, и её задача – выискивать малейшие отклонения в бухгалтерских документах, которые её хозяева смогут использовать в своих целях.

ЗАВЯЗКА

Ментат предлагает солидную сумму, чтобы получить доступ ко всем транспортным документам на Арракисе. Он считает, что кто-то накапливает незаконные запасы меланжи, и хочет выяснить, кто именно.



МЕХАНИК

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	6	Мои навыки не дадут нам заглохнуть.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	3	
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	6	Координация
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	6	Дедукция, Передовая технология

Доминанты: механик.

ТАЛАНТЫ

- **Идеальный самоконтроль.** При выполнении длительной задачи механик может заменить используемый навык на Выдержку. Если изначально должна была использоваться Выдержка, он получает +1 к условию.

Активы: инструменты, защитные очки с улучшенной оптикой, технический пропуск.

Замах машинного масла и позвякивание запчастей, рассованных по карманам, сопровождают механиков повсюду. Эти рукастые ребята не позволяют Дюне перемолоть всю технику в своих песчаных бурях. Они могут заменить лопасти орнитоптера или вычистить песок из фильтров водосборника с закрытыми глазами. Хороший механик стоит своего веса в меланжевом эквиваленте.

На Арракисе ничто не даётся просто. Ключ к выживанию на этой опалённой солнцем планете – гибкость и умение подстраиваться. К механикам это также относится в полной мере. Им не раз приходилось импровизировать на ходу, сооружая воздушный фильтр из кусков старого дистикомба, чтобы поднять в воздух сломанный грузолёт прежде, чем песчаный червь проглотит весь улов. Худшие враги любого механика – это убийственная жара и вездесущий песок.

Хоть работа механика и не самая престижная, без этих находчивых и упорных ребят добыча пряности остановилась бы, и Арракис пришёл бы в упадок.

ПРИМЕРЫ

- **Терилин Хасан** работает на контрабандистов и может починить всё что угодно. Больше всего она любит чинить сломанные генераторы Хольцмана.
- **Алик Видири** собирает машины и участвует на них в гонках (легальных и не очень). Мобили, орнитоптеры или любой другой транспорт – всё, что может двигаться, в его руках будет двигаться ещё быстрее.
- **Алаоис Ранум** – один из механиков, обслуживающих грузолёты и комбайны-подборщики. Его умения спасли немало жизней от страшной участи погибнуть в раскалённых песках Арракиса.

ЗАВЯЗКА

Механик обращается к персонажам игроков с проблемой: ему дали задание изготовить несколько подозрительных деталей. По его мнению, они нужны для сборки мыслящей машины. Заказчик действовал через подставное лицо, так что персонажам игроков предстоит сперва выяснить, кто же он на самом деле и что собирается делать с заказанными деталями. Механик в ужасе от мысли, что мог оказаться замешан в нарушении эдиктов Батлерианского джихада. Может ли это быть обманом и попыткой подставить персонажей игроков, выставив их дом нарушителями священных законов?

ПОСЛАННИК ГИЛЬДИИ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Пряность должна поступать.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	6	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	6	Дипломатия
ВЫДЕРЖКА	7	Бесстрастие, Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: дипломат, посланник Гильдии.

ТАЛАНТЫ

- **Приоритетная посадка.** Не подвергается таможенному досмотру на кораблях Гильдии.

Активы: информаторы Гильдии, контракты на транспортировку, поясной щит.

Из-за того, что гильд-навигаторы способны существовать только в искусственных условиях, заключённые в резервуары с пряностью, их редко можно встретить где-либо, кроме как на борту хайлайнера. Повседневными делами Космической гильдии занимаются обычные люди. Их можно найти везде, где есть потребность в межзвёздных перевозках. Посланники Гильдии хорошо умеют подстраиваться под любые условия и сливаться с местным населением, перенимая их манеры и внешние признаки. Неприметность они считают добродетелью и часто прячут свои посиневшие от употребления пряности глаза.

ПРИМЕРЫ

- **Сенвер** – фрахтовый брокер, который готов продать пропуск на хайлайнер любому, у кого достаточно денег, чтобы заплатить. Он организовывает перевозку товаров и пассажиров и по большей части заключает сделки с контрабандистами.
- **Джо** – глаза и уши Гильдии среди высших слоёв общества. Её гораздо чаще можно встретить на званом ужине или ином развлекательном мероприятии одного из домов, чем в конторе Гильдии, но она успешно заключает сделки с великими домами.
- **Рэллис** – механик, обслуживающий герметичные контейнеры гильд-навигаторов. Кроме того, она занимается закупками необходимых для гильдейской конторы товаров на рынке.

ЗАВЯЗКА

Персонажи игроков заметили, как предполагаемый контрабандист разговаривает на рынке с посланником Гильдии. Какие дела могут быть у контрабандистов с Гильдией? Или это просто случайная встреча? Не возникнет ли у персонажей проблем, если они попытаются узнать больше? Не приведёт ли это к отказу от сотрудничества с их домом со стороны Гильдии?

ПОСЛАННИЦА БЕНЕ ГЕССЕРИТ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Я знаю, какая ответственность на мне лежит.
ВЕРА	6	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	7	Хладнокровие, Шпионаж
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Телесные функции
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: Бене Гессерит

ТАЛАНТЫ

- **Обострённое восприятие.** Если посланница хочет *Получить информацию* о персонаже игрока, она может за первое потраченное очко Угрозы задать сразу два вопроса. Кроме того, на неё не действуют ограничения, не позволяющие заметить ту или иную деталь.
- **Прана-бинду.** Может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит её контроль над своим телом.

Активы: кинжал скрытого ношения, минимикрофильм (без записи), шифратор точечного кода.

Любой, кто получил тренировку в школе Бене Гессерит, – опасный противник, независимо от того, облачён ли он в дорогие одежды или кутается в тряпьё. Уверенность в себе и харизма позволяют ему манипулировать отдельными людьми и даже целыми толпами.

Таинственные посланницы Бене Гессерит появляются в самых неожиданных уголках Империи, чтобы собирать информацию и воплощать планы ордена, в то время как сам орден прилагает все усилия, чтобы его вмешательство в политическую жизнь Империи оставалось незамеченным. Обычно делами ордена на местах занимаются сёстры или послушницы, чьё обострённое восприятие, мастерство прана-бинду и владение Голосом служит залогом успеха в любом деле.

Многие в Империи считают сестёр Бене Гессерит ведьмами, и орден поддерживает эту репутацию. Представительницы ордена используют молву об их сверхъестественных и мистических способностях, чтобы вселять страх в сердца мужчин. Одни преклоняются перед ними, другие их ненавидят, но, так или иначе, орден преуспел в том, чтобы вытягивать из людей их секреты, держа собственные намерения и истинные возможности в строжайшей тайне.

ПРИМЕРЫ

- **Катриона**, послушница Бене Гессерит, пытается проникнуть в ряды личной охраны одного из богатейших торговцев Арракиса. Суровый климат планеты пришёлся ей по душе.
- **Перонель** находится на Арракисе по приказу самой преподобной матери. Она должна принять участие в войне убийц между двумя домами. В знании ядов ей нет равных.
- **Элинор** – хитрая шпионка, которая по приказу Бене Гессерит внедрилась в ряды одного из великих домов. В те моменты, когда шпионское мастерство её подводит, она полагается на природное очарование, чтобы отвести глаза любому, кто может в чём-то её заподозрить.

ЗАВЯЗКА

Посланница Бене Гессерит от лица вражеского дома предлагает персонажам дипломатическое перемирие. В подтверждение своих полномочий она демонстрирует императорскую печать и приглашает персонажей на тайные переговоры. Действительно ли им представился шанс уладить старые разногласия и заполучить могущественного союзника? Или это хитрый план, чтобы выведать намерения персонажей игроков?

ПОСОЛ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	7	Самое важное – передать сообщение.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	3	
ОБЩЕНИЕ	7	Дипломатия, Обаяние
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	6	Этикет

Доминанты: дипломат, путешественник.

ТАЛАНТЫ

- **Клятва.** Может при успешной проверке Общения, нацеленной на заключение сделки, потратить 1-3 очка Угрозы, чтобы соглашение стало клятвой. Чтобы нарушить клятву, партнёр должен потратить в два раза больше очков Импульса, чем было потрачено Угрозы.

Активы: агентурная сеть, ключ шифрования, элегантная одежда.

Воспользоваться услугами Космической гильдии и послать к другой звезде человека, который передаст сообщение, – гораздо быстрее, чем дожидаться, пока сигнал дойдёт через космическое пространство, поэтому послы играют важную роль в повседневной жизни Империи. Задача доставить сообщение до адресата – не самая лёгкая, но послы никак не ограничены в методах. Иногда они даже запоминают сообщение наизусть, чтобы его сложнее было перехватить. Ошибка посла может дорого стоить и ему, и его дому.

ПРИМЕРЫ

- **Татил** – посол из того же дома, что и персонажи игроков. Он только что вернулся с проваленного задания и теперь отчаянно нуждается в оправдании.
- **Лина** обратилась к персонажам игроков с предложением, которое глава их дома наверняка отвергнет.
- **Танир** – посол дружественного дома с далёкой планеты, которому необходимо договориться о чём-то с Харконненами. Пока что у него трудности даже с тем, чтобы просто добиться аудиенции.

ЗАВЯЗКА

К персонажам игроков явился посол от вражеского дома, известного своим мастерством в деле шпионажа. Он предлагает объединить усилия в борьбе с другим домом, обладающим большой военной мощью. Этот второй дом является союзником дому персонажей. Что стоит за этим предложением? Не собирается ли вражеский дом просто-напросто рассорить старых союзников?

Преподобная мать Бене Гессерит

Стимул		Убеждение
Долг	6	
Вера	7	Орден Бене Гессерит добьётся своего.
Справедливость	5	
Власть	5	
Истина	6	

Навык		Специализации
Бой	5	
Общение	6	
Выдержка	7	Командование, Хладнокровие
Физподготовка	5	
Познание	8	История фракции (Бене Гессерит)

Доминанты: Бене Гессерит, преподобная мать.

ТАЛАНТЫ

- **Голос.** При проверке Общения преподобная мать может потратить от 1 до 3 очков Угрозы, чтобы получить равное количество дополнительных гарантированных успехов.
- **Обострённое восприятие.** Если преподобная мать хочет *Получить информацию* о персонаже игрока, она может за первое потраченное очко Угрозы задать сразу два вопроса. Кроме того, на неё не действуют ограничения, не позволяющие заметить ту или иную деталь.
- **Память предков.** Проходя проверку, чтобы вспомнить важные знания о прошлом, преподобная мать получает три гарантированных успеха.
- **Прана-бинду.** Может перебросить 1d20 при любой проверке Физподготовки или Выдержки, от которой зависит её контроль над своим телом.

Активы: группа послушниц Бене Гессерит, одеяние преподобной матери, опасная тайна.

Величественные и властные преподобные матери Бене Гессерит, горделиво шествующие в своих развевающихся одеяниях и пронзительно глядящие своим всеведущим взглядом, воистину внушают трепет. Эти могущественные женщины обладают столь же острым умом, как и любой ментат, а их способность контролировать собственные тела граничит со сверхъестественным. Только безумец станет враждовать с преподобной матерью.

Каждая преподобная мать Бене Гессерит в своё время пережила «агонию»: ритуал, в котором сестра принимает смертельный яд (чаще всего используется «вода жизни») и должна силами собственного организма преобразовать его в безвредное вещество. В результате этого сурового испытания сестре открывается доступ к «памяти предков»: воспоминаниям длинной череды преподобных матерей, передаваемым генетически. Таким образом ей становится доступен опыт и знания многих поколений, что существенно расширяет её и без того огромные возможности.

Благодаря тому, что преподобным матерям доступен опыт множества предшественниц, а проницательность позволяет им с лёгкостью отличать правду от лжи, они часто служат помощницами и советницами правителей. Из своей цитадели на Валлахе IX орден Бене Гессерит манипулирует домами Ландсраада в надежде на то, что ему удастся добиться появления Квисатц Хадераха, генетически совершенного сверхчеловека, который принесёт порядок в галактику.

ПРИМЕРЫ

- **Аксена Арлана Авина** – правдовидица, оказывающая услуги в переговорах между двумя враждующими домами на Арракисе. Её истинные намерения – вызнать какую-нибудь информацию, с помощью которой орден сможет оказывать давление на оба дома.
- **Селестина Вильгельмина Сарраф** – наставница Бене Гессерит из Дома капитула на Валлахе IX. Некоторые сёстры высмеивают её за эксцентричность, другие просто считают белой вороной, но её талант раскрывать способности других людей не имеет равных.
- **Тита Лианна Назер** сильнее других испытывает на себе влияние «памяти предков». Одна из преподобных матерей прошлого подталкивает её к тому, чтобы она отыскала тайный архив знаний, спрятанный где-то на Арракисе.

ЗАВЯЗКА

Преподобная мать без предупреждения является в дом персонажей игроков. Ей поручили раскрыть заговор против Империи. Она допрашивает персонажей игроков одного за другим. Но, быть может, у неё есть и другие цели?

Преступник

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	4	
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	7	Всё, что мне надо, я возьму сам.
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Маневрирование, Мордобой
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	4	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Скрытность
ПОЗНАНИЕ	4	

Доминанты: обыватель, правонарушитель.

ТАЛАНТЫ

- **Горячность**. Проходя проверку Физподготовки, может добровольно согласиться на затруднение, чтобы получить один гарантированный успех. В любом конфликте может потратить 1 очко Угрозы, чтобы действовать первым, несмотря ни на что.

Активы: верёвка из кримскеллового волокна, маула-пистолет, небольшая банда.

Везде, где существуют законы, есть и те, кто их нарушает. Арракис – не исключение. Силы правопорядка редко появляются на улицах вдали от резиденций благородных домов. Карманные кражи, вымогательство, ограбления, похищения и даже поджоги случаются довольно часто.

ПРИМЕРЫ

- **Дэлон** занимается вымогательством на местном рынке. Она знает каждого торговца, и все они её боятся. В преступном сообществе её также многие знают, в том числе некоторые контрабандисты.
- **Томлин** – эксперт по мелким кражам. Он обчищает чужие карманы и ворует товары из лавок. За достойную плату он готов изъять указанный предмет у конкретной личности.
- **Крат** любит устраивать пожары. Иногда он делает это за деньги, а иногда просто ради удовольствия.

ЗАВЯЗКА

Один из соратников персонажей игроков возвращается с рынка без кошелька. Помимо денег в нём лежал также ключ к шифру, который дом персонажей использовал для общения со своим агентом во вражеском доме. Это просто совпадение или кто-то похитил кошелёк специально, чтобы взломать шифр? И если кража не была случайностью, как они узнали, что ключ в кошельке?



САРДАУКАР (ЭЛИТНЫЙ СОЛДАТ)

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	8	Я никогда не прячу клинок в ножны.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	6	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	8	Длинные клинки, Короткие клинки, Лазерное оружие, Тактика
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	7	Бесстрастие
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Стремительность
ПОЗНАНИЕ	4	

Доминанты: сардаукар, солдат.

ТАЛАНТЫ

- **Ветеран.** В начале боевой сцены, будь то дуэль, сражение или война, сардаукар может потратить 1 очко Угрозы, чтобы увеличить Качество боевого актива, которым он владеет, на 1 до конца конфликта.
- **Поддержка.** Один раз за сцену, когда его союзник проваливает проверку, сардаукар может потратить 2 очка Угрозы, чтобы позволить этому союзнику перебросить весь набор костей. Союзник может использовать навык Выдержки сардаукара вместо любого другого своего навыка.
- **Рискованный шаг.** Если в ходе конфликта сардаукар увеличивал набор костей за счёт Угрозы и успешно прошёл проверку Боя, нацеленную на устранение актива противника, он может потратить 2 очка Угрозы, чтобы вывести из игры ещё один актив противника.

Активы: сардаукары экипированы в зависимости от поставленной перед ними задачи, но обычно имеют при себе несколько видов оружия, в том числе скрытого ношения, как то: кинжал, лучемёт, пружинную иглу, силовой щит, удавку из шиги и прочее.

Сардаукары – элитное военное подразделение, бойцы которого лично преданы Падишаху-Императору. Их тайно обучают на планете-тюрьме Салусе Секундус, где развивают в них жестокость и самоубийственное пренебрежение к собственной безопасности. Встретиться с сардаукаром в бою и выжить могут разве что самые талантливые воины. Их репутация такова, что Император может лишь одной угрозой привести сардаукаров поставить благородный дом на колени.

ПРИМЕРЫ

- **Лукан Саварезе** сопровождает члена семьи Коррино в качестве телохранителя, пока тот путешествует по Обитаемому космосу. Его подопечный прибыл на Арракис всего несколько дней назад.
- **Вален** представляет Императора, сражаясь на публичных турнирах в Ландсрааде. Многие бойцы хотели бы видеть мёртвым этого самодовольного и надменного человека.
- **Ченнинг Хадженс** так же стремителен в суждениях, как и в бою. Он тайно прибыл на Арракис в числе воинов одного из великих домов, который готовится к тому, чтобы однажды захватить власть на планете. Ченнинг сделает всё, чтобы расстроить столь дерзкие планы.

ЗАВЯЗКА

Персонажам игроков жизненно необходима информация, которой владеет один упрямый аристократ. Проблема в том, что в качестве телохранителя ему служит сардаукар. Что они предпримут? Попытаются одолеть сардаукара? Подкупить его? Или найдут какой-нибудь ещё способ убрать с доски столь грозную фигуру?



Слуга

Стимул		Убеждение
Долг	4	
Вера	4	
Справедливость	4	
Власть	5	
Истина	6	Истина редко бывает такой, какой мы хотим её видеть.

Навык		Специализации
Бой	3	
Общение	5	Чуткий слух
Выдержка	6	
Физподготовка	6	Незаметность
Познание	4	Этикет

Доминанты: слуга.

ТАЛАНТЫ

- **Проворство.** Может снизить сложность проверки Физподготовки для преодоления физического препятствия при передвижении на 2. Если сложность при этом уменьшается до 0, слуга может свободно перемещаться по данной поверхности.

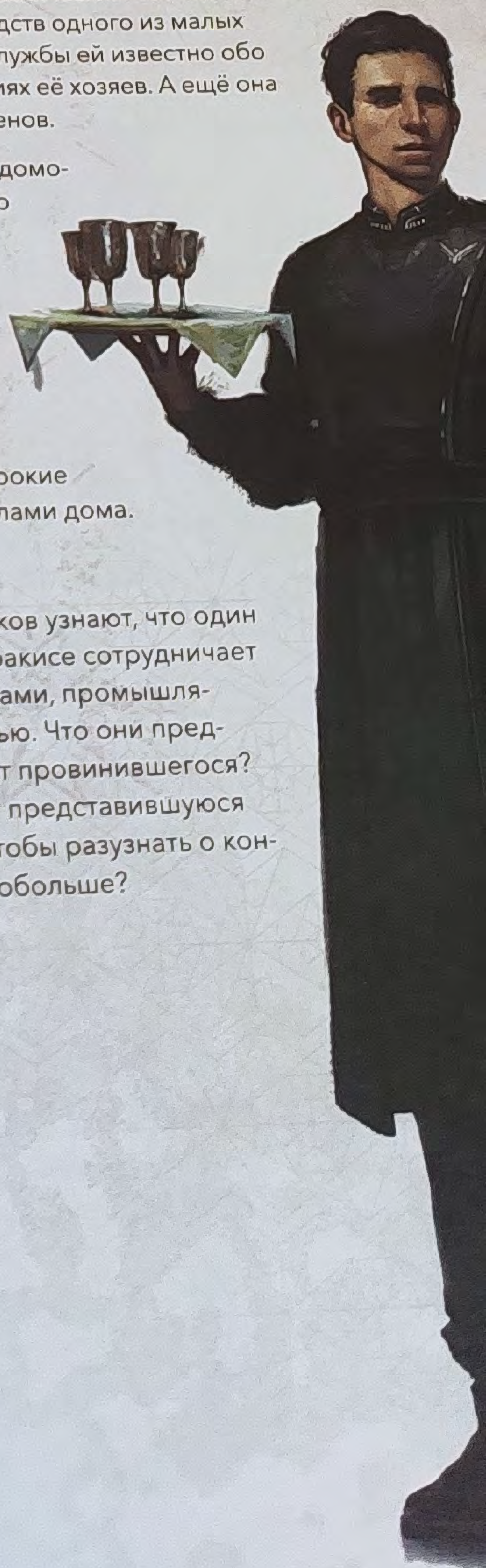
Активы: доверенный доступ, незаконные записи, старый друг.

Хорошего слугу не видно и не слышно. Он выполняет свою работу незаметно для тех, кому прислуживает. Хоть знатные особы и не обращают на слуг внимания, те отличаются исключительной наблюдательностью и проницательностью. Многие дома недооценивают их истинное влияние. Слуги нередко становятся свидетелями скандалов, способных разрушить репутацию аристократа в Ландсрааде. Они знают секреты, с помощью которых легко можно шантажировать их хозяев. Вовремя сказанное слово или совет, предложенный с почтением и учтивостью, способны творить чудеса, и слуги, несмотря на скромное положение, нередко манипулируют своими хозяевами, которые этого даже не замечают.

Слуги берут на себя заботу обо всех повседневных делах благородного дома. Это личные ассистенты, курьеры, повара, садовники, охранники, горничные, механики, секретари, учителя и т. д. Чаще всего слуги тесно связаны со своими хозяевами: успех их дома – это их успех. Однако многие слуги на Арракисе на самом деле служат сразу двум господам. Среди них есть фримены, занимающие высокое положение в своих сиетчах, а также сообщники и информаторы шпионов, контрабандистов или убийц.

ПРИМЕРЫ

- **Трофнус** – повар одного из малых домов на Арракисе. Он знает обо всех кулинарных предпочтениях – и смертельно опасных аллергиях – каждого из своих благородных господ. У него есть родственные связи с одним из местных торговцев.
- **Ноэми** следит за техническим состоянием транспортных средств одного из малых домов. По долгу службы ей известно обо всех передвижениях её хозяев. А ещё она дочь наиба фрименов.
- **Регед** – старший домоправитель одного из малых домов. Он пользуется уважением и доверием как у хозяев, так и у подчинённых. Кроме того, у него широкие связи за пределами дома.



ЗАВЯЗКА

Персонажи игроков узнают, что один из их слуг на Арракисе сотрудничает с контрабандистами, промышляющими пряностью. Что они предпримут? Накажут провинившегося? Или используют представившуюся возможность, чтобы разузнать о контрабандистах побольше?

СОЛДАТ/ОХРАННИК БЛАГОРОДНОГО ДОМА

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	Я ни за что не покину свой пост.
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	6	Лазерное оружие, Тактика
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	5	Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	4	

Доминанты: военный.

ТАЛАНТЫ

- **Непоколебимая преданность.** Начинает любое приключение с 3 очками Угрозы (эквивалентно 1 очку Решимости), которые может использовать только он и только действуя непосредственно в интересах дома, которому служит.

Активы: группа рекрутов, лучемёт, поясной щит, пропуск.

Каждому дому нужны вооружённые силы: солдаты и охранники. Это храбные мужчины и женщины, которые защитят резиденцию правителя от вторжения врагов и будут сражаться за свой дом на поле боя. Хотя все они – верные и преданные бойцы, ничто человеческое им не чуждо. У них тоже есть слабости, которыми хитрый противник может воспользоваться.

ПРИМЕРЫ

- **Финэйн** верен своему дому, но у него на попечении больная мать, которая отчаянно нуждается в лекарствах.
- **Завир** с детства служит своему дому. Ему досталась честь вступить в вооружённые силы. Он совершенно неподкупен.
- **Гидерон** верен долгу, но беспокоится за непутёвую дочь, что иногда мешает ему исполнять обязанности как следует.

ЗАВЯЗКА

Одна из военнослужащих вдруг стала странно себя вести. Выясняется, что её мужа похитили. Вражеский дом пытается склонить её к предательству, угрожая расправой над тем, кого она любит.



СТАРЕЙШИНА ФРИМЕНОВ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	7	Арракис преобразится.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Короткие клинки, Тактика
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	8	Выживание (пустыня)
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Наездник пустыни
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: фримен.

ТАЛАНТЫ

- **Двужильность (Бой).** Может *Избежать поражения* дважды за сцену, если использует в конфликте навык Боя.
- **Клятва.** Может при успешной проверке Общения, нацеленной на заключение сделки, потратить 1-3 очка Угрозы, чтобы соглашение стало клятвой. Чтобы нарушить клятву, партнёр должен потратить в два раза больше очков Импульса, чем было потрачено Угрозы.
- **Осторожность (Выдержка).** Может перебросить 1d20 при проверке Выдержки, если увеличивал набор костей за счёт Угрозы.

Активы: дистикомб, крис-нож, крюки Подателя, небольшая группа воинов-фрименов.

Таинственных старейшин фрименов редко можно встретить в городе, поскольку они предпочитают оставаться в глубокой пустыне. Из-за преследований со стороны Харконненов старейшины не доверяют никому из пришлых людей, а пеонов Арракина просто презирают. Любой из них – кладезь информации о пустыне, традициях фрименов и меланже.

ПРИМЕРЫ

- **Акраб** – наиб своего сиетча. Он постарел и обеспокоен тем, что более молодые воины готовятся бросить ему вызов.
- **Тэфик** – брат наиба, но он так и не нашёл своего места в сиетче. Он приезжает в город при любом удобном случае, надеясь хоть там обрести свою судьбу.
- **Силандру** тяготят долги её бывших мужей. Ей предстоит доказать, что она ещё может принести пользу своему сиетчу.

ЗАВЯЗКА

Старейшина фрименов лежит раненая глубоко в пустыне. Она ясно даёт понять, что спасать её не надо. Она просит только об одном: чтобы воду её тела вернули в родной сиетч. Вдалеке слышны раскаты грома – приближается песчаный червь...



ТОРГОВЕЦ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	
ВЛАСТЬ	7	Сила соляриев велика.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	6	Торговля, Убеждение
ВЫДЕРЖКА	4	
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	Анализ данных

Доминанты: богатый, перекупщик.

ТАЛАНТЫ

- ***Упорство.*** Потратив 3 очка Угрозы, чтобы получить 1 очко Решимости, торговец может бросить 1d20. Если результат меньше или равен рангу его Выдержки, очки Угрозы восстанавливаются.

Активы: орнитоптер, сеть информаторов, склад.

Шелест изысканных одежд… Дурманящий аромат дорогих духов… Мобиль, надёжно оберегающий от палящего зноя Арракиса… Торговцы, контролирующие большую часть легального рынка планеты, не жалуются на недостаток средств. Чем бы они ни торговали, драгоценной водой или безделушками с других планет, в накладе они не останутся. Они хитры, предприимчивы и готовы на что угодно, лишь бы заработать ещё хотя бы один солярий.

Многие торговцы (особенно те, кого не обременяет совесть) чрезвычайно богаты и поддерживают сомнительные знакомства. Одни предпочитают иметь дело с КООАМ, другие – с контрабандистами. Большая часть играет роль посредников, покупающих и продающих оптом. Мало кто готов сам выйти под палящее солнце Дюны, чтобы предлагать жителям планеты свои товары. Эту тяжёлую работу они оставляют лавочникам и разносчикам воды.

Есть, впрочем, товары, оборот которых до сих пор ещё не попал в руки торговцев. Произведённые фрименами предметы – такие, например, как высококачественные дистикомбы, – остаются вне досягаемости. Это, однако, не означает, что никто не предпринимал попыток подмять под себя и этот рынок.

ПРИМЕРЫ

- **Флер** контролирует солидный процент оборота воды в Карфаге и Арракине, эксплуатируя разносчиков воды как только может. Она дорожит своей обширной коллекцией старинного оружия.
- **Джоаш** занимается легальным импортом через КООАМ и тратит немало средств, чтобы избавиться от контрабандистов. У него есть слабость: его личный зоопарк с редкими животными.
- **Дрюс** сколотил состояние на торговле оружием и транспортными средствами. Он поставляет экипировку для солдат и охраны многим малым домам Арракиса. Его страсть – это коллекционирование изысканных вин.

ЗАВЯЗКА

Торговец, утверждающий, что хочет расширить свой бизнес, ищет кого-нибудь, кто познакомит его с контрабандистами, промышляющими техникой. Есть, впрочем, вероятность, что на самом деле он хочет узнать, кто составляет ему конкуренцию, и убрать их с дороги.

Торговец водой

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	4	
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	6	Всем нужна вода.
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	2	
ОБЩЕНИЕ	6	Сплетни, Торговля
ВЫДЕРЖКА	4	
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	

Доминанты: предприниматель, торговец водой.

ТАЛАНТЫ

- **Меткое слово.** Если торговец водой тратит Угрозу, чтобы увеличить набор костей для проверки Общения, он может ввести доминанту своему собеседнику.

Активы: богатство, вода, небольшая группа головорезов.

В любом уголке Арракина можно услышать характерный клич торговцев водой: «Су-су суук!» На Арракисе это драгоценный товар, и цена за воду может быть очень высокой. Многие торговцы водой наживают себе состояние. Впрочем, большая их часть относительно бедна. Водоносы покупают воду у более зажиточных торговцев и перепродают с минимальным доходом. Некоторые могут продать даже ту воду, которая необходима им самим для выживания, чтобы свести концы с концами. Но, несмотря на все тяготы жизни, водонос всегда найдёт себе покупателей.

ПРИМЕРЫ

- **Манан** – зажиточный торговец водой, который любит выставлять напоказ своё богатство. Он ужасно завышает цены.
- **Бинда** уже стара, и торговля водой для неё не является главным источником дохода. Она обожает сплетничать со своими покупателями.
- **Ниа** на самом деле является шпионом вражеского дома, собирающим информацию.

ЗАВЯЗКА

Торговец водой жалуется, что его товар был украден, а люди, которых он обвиняет, утверждают, что он сам выпил всю воду. Обвиняемые – доверенные лица дома персонажей игроков. Возможно, ситуация сложнее, чем кажется на первый взгляд?

УБИЙЦА

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	
ВЕРА	4	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	4	
ВЛАСТЬ	7	Смерть решает, кто будет править.
ИСТИНА	4	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Засада, Убийство
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	6	Скрытность
ПОЗНАНИЕ	4	

Доминанты: советник благородного дома, убийца.

ТАЛАНТЫ

- **Ветеран.** В начале боевой сцены, будь то дуэль, сражение или война, может потратить 1 очко Угрозы, чтобы увеличить Качество боевого актива, которым он владеет, на 1 до конца конфликта.

Активы: игломёт, охотник-искатель, яд.

Убийцы в Империи – это разрешённая профессия. Как бы странно это ни казалось, они играют не менее важную роль, чем сам Падишах-Император. Они способны изменять баланс сил в обществе, устраняя политических, экономических и социальных соперников своего нанимателя. При этом, разумеется, строго следуя установлениям Великой конвенции и рекомендациям «Справочника убийцы».

В своём ремесле убийцы чаще всего используют яды и охотников-искателей, поскольку это позволяет снизить сопутствующий ущерб. Таковы правила войны убийц. Однако они также изучают разнообразные боевые искусства и при необходимости способны устранить свою цель и в личной схватке один на один.

В свободное от заданий время убийцы нередко служат советниками при своём доме, в результате чего у них формируется глубокое понимание того, как функционирует Ландсраад. Часто они занимают высокое положение в иерархии – среди них есть даже титулованные особы.

ПРИМЕРЫ

- **Алькот** время от времени получает задания от малого дома, которому служит, устраняя его конкурентов. Однако большую часть времени он проводит, обучая молодое поколение аристократов тому, как самим не стать жертвами убийцы.
- **Ратна** – прекрасный снайпер. Она специализируется на убийствах с дальней дистанции. Лучше всего у неё получается вычислять и устранять других убийц.
- **Фрэйз** не служит какому-то определённому дому. Он устранит любую цель, если ему заплатят достаточно соля риев. Его нож не раз уже менял расстановку сил в Ландс рааде.

ЗАВЯЗКА

Убийца по какой-то причине прячется от своих бывших хозяев. Он готов дорого заплатить любому, кто его укрое У него в руках немало ценной информации, и многие вли ятельные дома хотели бы заполучить этого убийцу живы Ещё больше желают видеть его мёртвым.

УЧЁНЫЙ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	4	
ИСТИНА	7	Наука решит любую проблему.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	3	
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	6	Наблюдение
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	7	Дедукция, Физика

Доминанта: исследователь.

ТАЛАНТЫ

- **Широкий кругозор.** Один раз за сцену учёный может пройти проверку, используя Познание вместо любого другого навыка, причём считается, что у него есть соответствующая специализация.

Активы: данные об Арракисе, катушки из шиги, лаборатория.

Учёных хватает во всех уголках Империи. Одни под колпаками мощных вытяжек возятся с едкими химикатами, другие, перепачкавшись в смазке, ковыряются в механизмах новейшей модели грузолёта. Чем бы ни занимались эти блестящие исследователи – проектированием кораблей, что летают меж звёзд, или синтезированием ядов из местной флоры, – они собственными руками меняют лицо Империи.

У нескольких домов на Арракисе есть секретные лаборатории, которые ищут способ синтезировать пряность искусственным путём. Другие настроены менее радикально и всего лишь пытаются увеличить эффективность снадобий, производимых из пряности. Есть и те, кто изучает происхождение меланжи в природе, чтобы найти более безопасный способ добычи.

Помимо этого, есть научные группы, разрабатывающие новое оружие и иные способы уничтожения конкурентов. Учёные трудятся над всеми этими задачами.

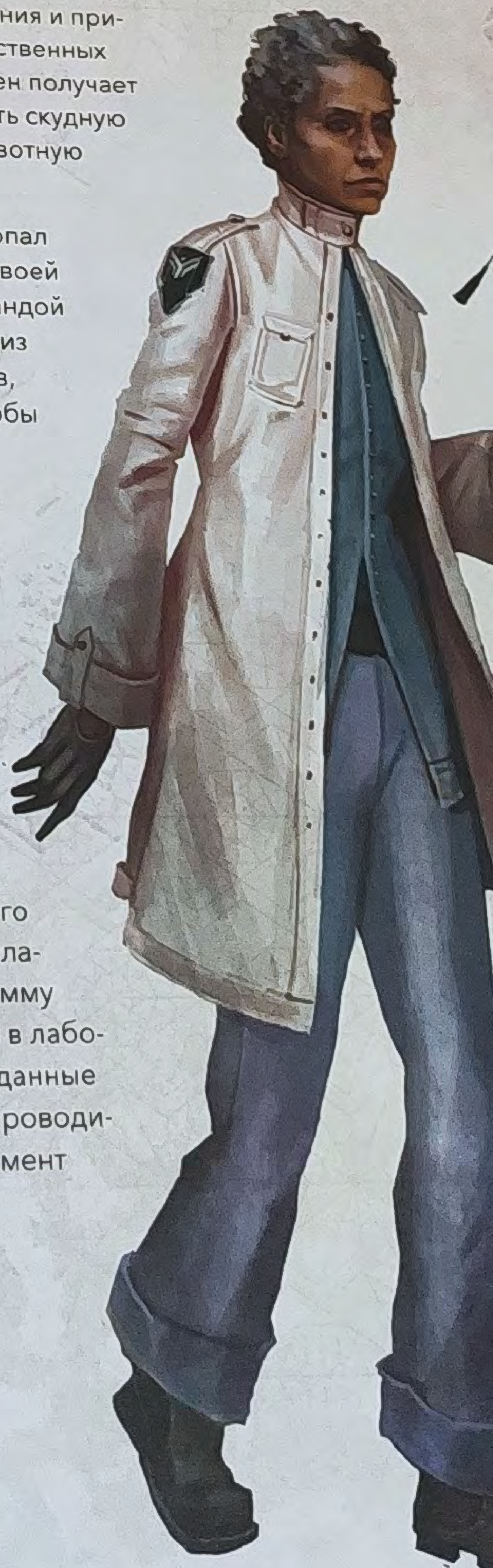
Учёные нечасто напрямую участвуют в политических играх, но порой становятся пешками в чужих руках. Того, чей опыт и познания велики, могут даже похитить или убить.

ПРИМЕРЫ

- **Талайт Ын** не расстаётся с отвёрткой, и от неё постоянно пахнет машинным маслом. По заданию одного из домов она трудится над созданием новой – более прочной – модели орнитоптера, которая выдерживала бы знаменитые кориолисовы бури Арракиса.
- **Изель Антайя** работает на одной из тайных баз контрабандистов глубоко в пустыне. Она помогает им со сборкой оборудования и приготовлением лекарственных препаратов, а взамен получает возможность изучать скудную растительную и животную жизнь Арракиса.
- **Уиндем Джейло** попал на Арракис не по своей воле: его контрабандой провёз сюда один из местных торговцев, который хочет, чтобы Уиндем нашёл способ добывать пряность прямо из воздуха – под страхом смерти, естественно.

ЗАВЯЗКА

Недобросовестный учёный хочет заполучить результаты исследования своего конкурента. Он заплатит кругленькую сумму тому, кто вломится в лабораторию, украдёт данные и саботирует все проводимые на данный момент эксперименты.



ЦЕЛИТЕЛЬ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	7	Горькая правда лучше сладкой лжи.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	6	Хладнокровие
ФИЗПОДГОТОВКА	6	
ПОЗНАНИЕ	7	Первая помощь, Хирургия

Доминанты: целитель.

ТАЛАНТЫ

- **Широкий кругозор.** Один раз за сцену целитель может пройти проверку, используя Познание вместо любого другого навыка, причём считается, что у него есть соответствующая специализация.

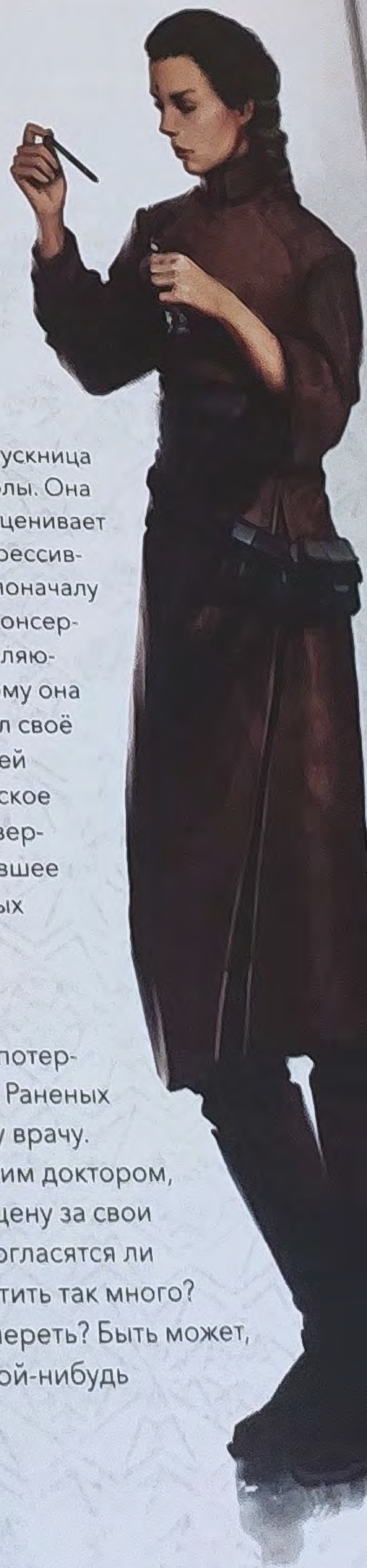
Активы: аптечка, истории болезни, плавающая лампа.

Во Вселенной, где ни дня не проходит без дуэли, покушения или сражения, хороший целитель всегда в цене. У каждого благородного дома, большого или малого, есть по меньшей мере один квалифицированный медик, который следит за здоровьем членов семьи правителя. Кроме того, сведущие в медицине люди работают в качестве хирургов, лабораторных техников, исследователей и советников при планетарных губернаторах. Целителей – от военных врачей, приквартированных ко взводам пехоты, до сельских знахарей, лечащих при помощи трав и настоек, – можно встретить во всех уголках Обитаемого космоса.

Хотя медицинских школ существует великое множество, ни одна из них не сравнится с Суккской медицинской школой. Её выпускники, которых можно узнать по татуировке в виде ромба на лбу, считаются самыми искусными врачами во Вселенной. Имперское кондиционирование, которому они подвергаются, обеспечивает их преданность и неподкупность: сукккские доктора не могут отнять чужую жизнь даже в самой отчаянной ситуации. Стоимость их услуг при этом баснословно дорога, и определённый процент от суммы гонорара всегда перечисляется на Кайтейн в адрес давшей им образование школы.

ПРИМЕРЫ

- **Роя** – старая целительница из сиетча Гара Кулон. Её манера обращения с больными по резкости сравнится только с ударом ножа, но её глубокие познания в травах, ядах и снадобьях бесценны для фрименов.
- **Галлен** – подпольный хирург из Карфага, проводящий операции прямо в палатке на улице. Он учился в какой-то второсортной медицинской академии, но его отчислили из-за пристрастия к семуте. Впрочем, качество его услуг вполне приемлемо, особенно для тех, кто не хочет огласки.
- **Шей** – новоиспечённая выпускница Сукксой медицинской школы. Она талантлива, но часто переоценивает свои способности. Её прогрессивные взгляды на медицину поначалу вызывали раздражение у консервативного барона, возглавляющего великий дом, которому она служит, однако он изменил своё мнение после того, как Шей сумела вылечить дьявольское несварение желудка, «совершенно случайно» поразившее его во время напряжённых переговоров.



ЗАВЯЗКА

В самом сердце Арракина потерпел крушение орнитоптер. Раненых срочно относят к местному врачу. Хотя он не является сукккским доктором, он заламывает огромную цену за свои услуги: 10 литров воды. Согласятся ли персонажи игроков заплатить так много? Или позволят раненым умереть? Быть может, им удастся найти ещё какой-нибудь выход?

ШПИОН/ВНЕДРЁННЫЙ АГЕНТ

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	7	Правда есть то, что мы называем правдой.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	Обман
ВЫДЕРЖКА	5	
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	7	Сапёр, Чувство опасности

Доминанты: самозванец, шпион.

ТАЛАНТЫ

- **Погром.** Когда шпион делает проверку Познания, чтобы изучить местность, он может потратить 2 очка Угрозы, чтобы снизить сложность на 1 и вдвое уменьшить время, которое занимает проверка.

Активы: мемокордер, отмычки, сибус.

Тот, кто может выведать тайны конкурентов, неоценим в интригах любого уровня. Тот, кто может внедриться в самое сердце вражеского дома, воистину бесценен. На Арракисе искусный шпион может заработать немало денег. Провал, впрочем, будет стоить ему жизни. В лучшем случае.

ПРИМЕРЫ

- **Теллия** выдаёт себя за лавочницу на арракинском рынке, но на самом деле она собирает информацию для «друга», который, в свою очередь, работает на Харконненов.
- **Хэйли** прикидывается поваром. Она устроилась работать на кухне одного из благородных домов и ждёт сигнала, чтобы применить чаумас (яд в пище).
- **Ори** – талантливый музыкант. Он подружился с наследником одного из домов и выуживает из него информацию, давая уроки игры на балисете. На самом деле он работает на конкурирующий дом.

ЗАВЯЗКА

Внедрённый агент, отправленный на задание во вражеский дом, прислал сообщение о том, что его, вероятно, раскрыли. Он просит, чтобы ему помогли выбраться. Но посланник утверждает, что агента перевербовали и это на самом деле ловушка.



ДРУГИЕ ДОМА



ротивниками персонажей игроков могут стать не только отдельные индивидуумы, но и целые дома. Во Вселенной, где большая часть людей служит тому или иному хозяину, ваша принадлежность к дому или организации имеет решающее значение. Обретая друзей и союзников, персонажи игроков в то же время наживают себе новых врагов. Вражда между некоторыми домами уходит корнями в далёкое прошлое, и вендетты могут длиться тысячелетиями. Мир и покой в Империи — недостижимая мечта.

В этой главе представлено несколько домов, которые могли бы выступить в роли союзников или врагов в вашей игре. Возможно, отношения с домом персонажей игроков сложились у них столетия назад, а может быть, сферы интересов этих домов никогда ранее не пересекались, и теперь только от игроков зависит, как обернётся дело.

Каждый из домов описан в самых общих чертах, что позволит вам как ведущему подстроить его под нужды конкретной кампании. У каждого есть своя сильная сторона, но не стоит воспринимать их однобоко: даже самый миролюбивый из домов способен защитить свои владения. Не стоит недооценивать силу, контролирующую целую планету. Если основной род деятельности дома — наука или искусство, это не значит, что у него нет армии или сельскохозяйственных угодий, но именно наука или искусство прославили его на всю Империю. Чтобы ввести в игру какой-либо из приведённых ниже домов, понадобится лишь две вещи: дать дому имя и придумать повод для взаимодействия с персонажами игроков.

Военный дом

Этот дом известен своей военной мощью. В его распоряжении находятся прекрасно вымуштрованные солдаты, вооружённые по последнему слову военной техники, которых в бой ведут закалённые в боях генералы. Одни военные дома наращивают мощь ради собственной безопасности, другие зарабатывают тем, что отправляют свои отряды в качестве наёмников.

Здесь царят строгие военные порядки. Наследники проходят интенсивное обучение по целому ряду боевых дисциплин, и тот, кто надеется возглавить дом, должен превзойти своих соперников по всем параметрам. Это порой делает представителей военного дома весьма агрессивными. Они уважают силу, но в то же время часто следуют строгому кодексу чести.

Великий дом: этому дому нет равных в военном деле. Ярким примером может служить дом Коррино. Помимо того, что он является императорским домом, он знаменит также своими сардаукарами, одно упоминание которых вселяет страх в сердца даже самых могущественных соперников. В Империи есть и другие военные великие дома. Они прилагают все усилия, чтобы убедить Императора в их бесконечной преданности Престолу Золотого льва, опасаясь, как бы он не счёл их угрозой для своего правления.

Большой дом: большой военный дом – это спящий тигр, будить которого не стоит. Впрочем, несмотря на всю его военную мощь, он зависит от Космической гильдии. Мало иметь армию, её ещё нужно доставить к месту ведения боевых действий, так что вторжение – это очень дорогое удовольствие. Большой дом рискует попасть в порочный круг, нуждаясь во всё новых и новых завоеваниях, чтобы оплачивать счета за предыдущие.

Малый дом: это по большей части специалисты узкого профиля. У малого дома недостаточно ресурсов, чтобы всесторонне подготовить личный состав и снабдить армию лучшим вооружением, но в каком-то одном аспекте он может добиться значительного успеха. Такой дом может стать прекрасным союзником, поскольку, с одной стороны, он недостаточно силён, чтобы решиться на предательство, а с другой – может предоставить именно тех специалистов, которых не хватает партнёру.

Ресурсы: военный дом оценивает владения и ресурсы с точки зрения их полезности при подготовке армии. Если что-то нельзя использовать в качестве оружия, будь то человек или механизм, военный дом вряд ли этим заинтересуется. Впрочем, такому дому нужен богатый источник железной руды, чтобы производить оружие и военную технику.

Глава дома: даже если глава военного дома стар и дни его боевой славы позади, он вполне может оставаться прекрасным тактиком. Если глава дома молод, то он, скорее всего, рвётся в бой, возможно, вопреки рекомендациям своих советников. Также может быть, что правитель устал от бесконечной войны и пытается избегать конфликтов, тогда в рядах его подданных могли сформироваться фракции, настроенные более агрессивно и желающие смены власти.

Союзник: польза от такого союзника очевидна. Если дому персонажей игроков не хватает военной силы, то к военному дому всегда можно обратиться за помощью. Однако персонажам игроков не стоит слепо полагаться на милитаристов. Те же воинские части, которые сегодня защищают их имущество, завтра с той же лёгкостью могут его захватить.

Враг: военный дом представляет собой довольно предсказуемого врага. Их преимущество в оружии и войсках, и они предпочитают решать все свои проблемы силой. Это позволяет успешно противостоять им при помощи политических манипуляций. К примеру, взятка Гильдии позволит задержать их войска на планете. Впрочем, если лидеры военного дома почувствуют, что их перехитрили, они могут стать ещё более решительными в попытке доказать своё превосходство. Маловероятно, что они признают поражение без боя.

Профили: далее вы найдёте наиболее вероятные профили для военных домов с разным статусом; их можно использовать как есть или менять по своему усмотрению. В целом военные дома специализируются на подготовке разного рода войск, производстве вооружения, а также снабжении армии всем необходимым для ведения войны, так что дополнительные профили чаще всего подкрепляют основной: тот, кто занимается подготовкой солдат, возможно, производит провизию или личное оружие, а тот, кто фокусируется на обучении офицерского состава, разрабатывает тактики или выпускает силовые щиты.

МАЛЫЙ ДОМ

Основной профиль (1): армия – оборудование (бронированные боевые машины)

Дополнительный профиль (1): армия – продукция (боеприпасы или амуниция)

БОЛЬШОЙ ДОМ

Основной профиль (1): армия – рабочая сила (солдаты)

Дополнительный профиль (2): армия – продукция (личное оружие), сельское хозяйство – продукция (армейские пайки)

ВЕЛИКИЙ ДОМ

Основной профиль (2): армия – рабочая сила (пилоты), армия – оборудование (бронированные боевые машины)

Дополнительный профиль (3): армия – продукция (силовые щиты), сельское хозяйство – продукция (армейские пайки), армия – знания (уникальные тактики)

ЗАВЯЗКИ:

- В самый трудный час, когда дом персонажей игроков вот-вот падёт под натиском врага, на помощь приходит неожиданный союзник. Возможно, военный дом считает их благородными и справедливыми людьми, поэтому не хочет допустить их гибели. Или у этого дома общий враг с персонажами игроков, и его глава решил, что представился удобный случай нанести удар. Может быть и так, что нападение на дом персонажей игроков было частью плана, в результате которого они бы стали должниками своего новоявленного «союзника».

  Каковы бы ни были мотивы военного дома, он может предоставить в распоряжение персонажей игроков внушительную военную силу. Примут ли игроки помощь, даже

подозревая о тайном сговоре? Или ринутся в бой в одиночку, заслужив уважение врагов своей непреклонностью? А может быть, напротив, бессмысленные жертвы, на которые они пошли, вызовут всеобщее презрение?

- Дом персонажей игроков обнаружил слабость военного дома или выведал секрет тайного приёма или метода, которым тот пользуется. Об этом ещё никто не знает. Как поступят персонажи игроков? Добровольно и открыто откажутся от использования полученной информации, продемонстрировав свою принципиальность? Предложат какую-то компенсацию? Это может поднять репутацию дома в глазах Ландсраада, и если военному дому не чуждо благородство, то он, скорее всего, станет сторонником или даже верным союзником дома персонажей игроков или по меньшей мере простит тому старые обиды.

  С другой стороны, персонажи игроков могут придержать это знание до тех пор, пока не представится удобный момент им воспользоваться — например, когда этот военный дом пойдёт против них. Также можно продать сведения его врагам, хотя в этом случае, если источник информации станет известен, военный дом может затаить обиду и отомстить.

- Военный дом считает, что дом персонажей игроков нанёс ему какой-то ущерб. Возможно, это действительно так, а может быть, его ввели в заблуждение. Так или иначе, представитель военного дома вызвал на дуэль или сражение кого-то из персонажей игроков или их соратников (или даже целую группу), чтобы разрешить разногласия через ритуальный бой.

  Часто ли этот военный дом так поступает? Это обычная его стратегия, чтобы добиваться от других домов каких-то уступок или ослаблять их? Или у военного дома действительно есть причины для обиды? Он отказался от прочих форм компенсации, а с точки зрения Ландсраада ритуальный бой — вполне приемлемый способ решения конфликта, менее затратный, чем канли, для обеих сторон. Честь дома может защищать любой боец, которого назначат защитником, так что персонажи игроков имеют право выставить кого-то вместо себя, если они не слишком хороши в бою.

ШПИОНСКИЙ ДОМ

Этот дом предпочитает действовать скрытно. Он нападает исподтишка и переманивает на свою сторону ловкими манипуляциями. Новые союзники могут и не подозревать, что их заманили хитростью. Шпионские дома поощряют интриги и заговоры. В их владениях часто действует тайная полиция, строго контролирующая население и пресекающая любые попытки врагов переманить людей на свою сторону, и в то же время подталкивающая подданных дома к тому, чтобы те становились шпионами и информаторами.

Правители дома предпочитают действовать тонко, но решительно. Их соперники умирают от таинственных болезней, а друзьям по непонятной причине постоянно везёт. Глава дома часто готовит к правлению сразу нескольких наследников, ожидая, что они схлестнутся между собой за право стать главой дома, и в результате титул достанется самому безжалостному, хитрому или удачливому. Некоторые правители доходят даже до того, что подталкивают своих наследников к попыткам захвата власти, чтобы испытать их возможности.

Великий дом: великий шпионский дом правит из тени, окольными путями добиваясь своих целей. Применяя нестандартные методы, он способен оказывать политическое давление даже на самые могущественные дома Ландсраада. Имея дело с этим домом, даже такие гиганты, как КООАМ, Космическая гильдия и Бене Гессерит, действуют с предельной осторожностью, поскольку никто не может с точностью сказать, когда и по какой причине за вами могут послать убийцу с отравленными дротиками. Примером шпионского великого дома могут служить Харконнены. Барон Владимир Харконнен и служивший ему извращённый ментат были настолько искусными мастерами обмана и интриг, что им удалось разрушить ментальный барьер суккского доктора, благодаря чему они повергли в прах своих врагов Атрейдесов, не ожидавших предательства с этой стороны.

Большой дом: об этом доме можно сказать одно — не стоит тормошить клубок змей. Он в совершенстве овладел одним из методов шпионажа и, вероятно, оказывает услуги другим домам. Например, за счёт связей с Бене Тлейлакс этот дом может предоставить партнёру возможность нанять лицедела или же продать сведения об интересующем доме. Несмотря на высокий статус, шпионские большие дома предпочитают не выставлять напоказ свои таланты и предрасположенности, поскольку шпионаж — не самое благородное занятие.

Малый дом: малый шпионский дом специализируется на одной области шпионажа. Возможно, он готовит превосходных дипломатов, выпускает высококачественное оборудование для убийц или даже устройства для противодействия шпионам (впрочем, если они знают, как сделать такое устройство, они знают и то, как его обойти). Малый дом тщательно скрывает свой истинный потенциал, чтобы не навлечь на себя гнев великих домов и не утратить доверия собственного сюзерена.

Ресурсы: для шпионского дома важно выполнить очередную миссию — всё остальное подчинено этой задаче. Если покупка пяти тысяч тонн китового меха необходима, чтобы укрыть убийцу или вывезти с планеты важные документы, ценность которых в разы выше, то пусть этот мех хоть сгниёт в доках, главе дома до этого нет дела. А если удастся перепродать товар хотя бы в убыток — тем лучше.

Глава дома: главы шпионских домов редко доживают до старости. Когда их реакция замедляется, а ум притупляется, они становятся лёгкой добычей для своих молодых наследников. Если же глава дома стар и всё ещё держится у власти, значит он настолько хитёр и опасен, что никто не решается бросить ему вызов. Молодые правители, возможно, излишне нервозны и склонны видеть опасность там, где её нет. Они ещё не свыклись со своей ролью паука в паутине и не научились верно оценивать возможности противников.

Союзник: из шпионских домов получаются скверные союзники, поскольку они не склонны к моральным терзаниям и ради собственной выгоды легко пойдут на предательство. Однако настоящий крепкий союз со шпионским домом сулит огромные преимущества: точнейшие разведданные, внезапная смерть врагов, возможность обойти правила там, где другие вынуждены им следовать, — вот лишь самые очевидные из них.

Враг: шпионские дома редко враждуют с кем-то в открытую. Они, как правило, рады принять извинения и компенсации и даже предложить свою дружбу, тем временем втайне планируя уничтожение дома по причинам, известным только им. Для нанесения ответного удара они порой готовы ждать и планировать десятилетиями и способны обставить всё так, что жертва и не заподозрит, кто на самом деле всадил ей нож в спину.

Профили: далее вы найдёте наиболее вероятные профили для шпионских домов с разным статусом; их можно использовать как есть или менять по своему усмотрению. Шпионские дома часто прячут свой основной профиль за ширмой дополнительного, выбирая какую-нибудь безобидную деятельность, которая, тем не менее, помогает им в их тайной работе.

МАЛЫЙ ДОМ

Основной профиль (1): канли – рабочая сила (убийцы)

Дополнительный профиль (1): искусство – рабочая сила (гастролирующие труппы артистов)

БОЛЬШОЙ ДОМ

Основной профиль (1): шпионаж – знания (методы контрразведки)

Дополнительный профиль (2): шпионаж – оборудование (устройства наблюдения), шпионаж – рабочая сила (шпионы)

ВЕЛИКИЙ ДОМ

Основной профиль (2): канли – продукция (яды), шпионаж – рабочая сила (шпионы)

Дополнительный профиль (3): политика – рабочая сила (прислуга), наука – квалифицированные кадры (фармацевты), шпионаж – продукция (компромат)

ЗАВЯЗКИ:

- Влиятельный представитель шпионского дома, который не является ни врагом, ни союзником дому персонажей игроков, является к ним с просьбой и предложением. Он просит дать ему укрытие и позволить присоединиться к дому персонажей, предлагая взамен секретные сведения, которые принесут большую пользу. На первый взгляд его информация кажется достоверной, но можно ли ему верить? Искренне ли он хочет сменить подданство? Или это не более чем двойной агент, которого его собственный дом прислал шпионить? Как лучше поступить? Принять его предложение? Убить его? Или арестовать и вернуть шпионскому дому?
- Персонажи игроков обнаружили, что среди их подданных завёлся «крот», снабжающий информацией вражеский шпионский дом. Возможно, он работает не один. Необходимо вычислить, кто является шпионом, и решить, оставить ли его на месте, скармливая ложную информацию, или очистить свои ряды от предателей, заодно избавившись от всех других неблагонадёжных элементов, если таковые найдутся?
- Малый дом, дружественно настроенный к дому персонажей игроков, открывает им тайну, сообщив, что на самом деле дом занимается не торговлей, а шпионажем. Этот дом хочет заключить союз против общего врага, предлагая обучение профессиональных разведчиков и поставки превосходного оборудования для контршпионажа. В обмен он просит помощи в той области, в которой специализируется дом персонажей игроков. Стоит ли доверять шпионскому дому? Искренне ли он хочет помочь? Или же пытается втереться в доверие, чтобы в критический момент перейти на сторону вражеского дома, к которому шпионский дом на самом деле не испытывает ненависти?



ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ/ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ДОМ

Любое препятствие можно преодолеть при помощи высоких технологий и инженерной мысли. Эту фразу любят повторять учёные и конструкторы, для которых как в индустриальном, так и в технологическом доме всегда горит зелёный свет. Армия у такого дома не столь многочисленна и не так хорошо обучена, как у военного, но экипировка, оружие, броня и военная техника в разы лучше. То же касается и разведки – пускай у индустриального или технологического дома нет такой разветвлённой сети агентов, как у шпионского, зато у них есть технологические приспособления, позволяющие собирать информацию дистанционно. Они хотя и не славятся своим искусством, сельским хозяйством или религиозными практиками, но и не отстают в этих областях, используя передовые технологии и всячески поощряя эффективность.

Глава такого дома и его семья – люди с великолепным образованием. Они хорошо разбираются в самых разных технологиях и отраслях промышленности, которыми занимается их дом. Некоторые из них могут решиться на нарушение эдиктов Батлерианского джихада, но о подобных вещах никто, разумеется, не станет говорить вслух, поскольку это грозит дому уничтожением. Идея улучшить себя или своих родных при помощи технологий может показаться членам индустриального или технологического дома вполне приемлемой. Кроме того, зачастую среди родственников главы дома есть ментаты, а в некоторых случаях ментатом может оказаться и сам глава дома.

Великий дом: это корифеи прогресса и опора индустриального производства Империи. Всё, от гигантских хайлайнеров Гильдии до самого мелкого и обыденного бытового приспособления, используемого миллиардами жителей на каждой планете, изобретается и изготавливается в огромных производственных комплексах великих индустриальных и технологических домов или их вассалов. Лучший свой товар эти дома поставляют прочим великим домам и Космической гильдии. Среди великих (по крайней мере, в некоторые периоды) домов этого типа можно выделить дом Ричезов и дом Верниусов. Бене Тлейлакс также принял схожую роль, когда захватил планету Икс.

Большой дом: большой технологический или индустриальный дом – это производитель лучших товаров в своей отрасли, конкурировать с которыми могут разве что изделия великого дома. Каналы снабжения у этого дома настроены таким образом, чтобы иметь возможность не только создавать уникальные модели изделий, но и заниматься массовым их производством. Возможно даже, что он сам добывает всё необходимое сырьё. Кроме того, у него есть существенный козырь в защите своих владений: многие могущественные дома будут недовольны, если вдруг задержатся или вовсе прекратятся поставки производимого этим домом товара.

Малый дом: малый индустриальный или технологический дом – это, как правило, одно из звеньев длинной цепочки производства какого-то специализированного продукта или крупный производитель товаров массового потребления, например, мебели. Пускай он не может монополизировать рынок и вряд ли способен совершить какой-либо прорыв в своей области, но все его мощности направлены на производство какого-то одного продукта, что даёт ему преиму-



щество на фоне больших домов, чьи интересы выходят, как правило, за рамки обычного производства. Имея необходимые ресурсы и достаточную мотивацию, малый дом может на короткий период превзойти даже самого себя.

Ресурсы: данный дом интересует только то, что может повысить прибыль и производительность предприятий. Армия, разведка и культурная жизнь финансируются на минимальном уровне, достаточном, чтобы предотвратить возможные убытки, которые несёт за собой пренебрежение безопасностью и досугом работников. Всё нацелено на извлечение максимального дохода в той области, в которой дом специализируется, а остальное не имеет значения.

Глава дома: правители индустриальных и технологических домов в среднем старше других, поскольку они мало интересуются заговорами и предпочитают избегать опасных авантюр. Кроме того, у них есть доступ к медицинским технологиям, позволяющим продлить жизнь ещё больше, чем это позволяет пряность. Молодые правители, как правило, приходят к власти только тогда, когда с их предшественниками случается какое-нибудь несчастье. При этом они нередко принимаются наводить свои порядки: тогда как одни просто пытаются улучшить качество продукции или производительность труда, другие могут направить ресурсы дома на какую-нибудь опасную авантюру вроде войны или шпионажа.

Союзник: военные дома любят заключать союзы с теми, кто специализируется на разработке или производстве военной техники и боеприпасов, поскольку хорошее вооружение может обеспечить победу даже в том случае, когда враг превосходит по численности. Технологические и индустриальные дома остро нуждаются в сырье и компонентах, необходимых для изготовления готового продукта, а также в научных разработках и высококвалифицированных кадрах; сами они могут предложить качественный готовый продукт по выгодным ценам.

Враг: такие дома, как правило, сами не вступают в войну. Вместо этого они предпочитают нанимать профессиональных солдат и шпионов. С таким врагом не стоит удивляться, если нейтрально настроенный военный дом вдруг объявит вам войну или шпионский дом внезапно предложит дружбу. Им, скорее всего, хорошо заплатили или предложили чрезвычайно выгодные условия поставок. Если всё же технологический дом действует собственными силами, стоит ожидать использования передовых технологий и сложных военных машин, противодействовать которым будет непросто.

Профили: далее вы найдёте наиболее вероятные профили для технологических и индустриальных домов с разным статусом; их можно использовать как есть или менять по своему усмотрению. В целом такие дома имеют тенденцию к выстраиванию вертикальной или горизонтальной монополии в отношении своего основного профиля.

МАЛЫЙ ДОМ

Основной профиль (1): промышленность – продукция (редкие сплавы)

Дополнительный профиль (1): промышленность – продукция (металлическая руда)

БОЛЬШОЙ ДОМ

Основной профиль (1): наука – знания (новые технологии)

Дополнительный профиль (2): наука – квалифицированные кадры (учёные), промышленность – квалифицированные кадры (главные инженеры)



ВЕЛИКИЙ ДОМ

Основной профиль (2): промышленность – оборудование (космические корабли), наука – знания (двигатели космических кораблей)

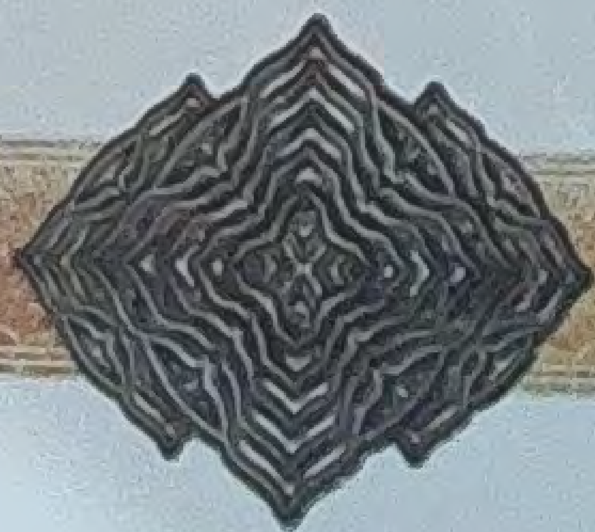
Дополнительный профиль (3): промышленность – рабочая сила (строители космических кораблей), промышленность – квалифицированные кадры (прорабы), наука – рабочая сила (лаборанты)

ЗАВЯЗКИ:

- Персонажи игроков узнали (из прямых или косвенных источников), что технологический дом производит механизмы, по сути являющиеся мыслящими машинами, которые были запрещены эдиктами Батлерианского джихада. Никто другой не владеет этой информацией. Благодаря этим машинам дом достиг небывалой эффективности. Известно, что в прошлом он проявлял дружелюбие по отношению к дому персонажей игроков. Быть может, стоит заключить с ним союз, чтобы получить доступ к изобретению? В этом случае оба дома рискуют навлечь на себя гнев Ландсраада. Можно, впрочем, напасть на этот дом первыми в надежде, что получится прибрать к рукам новые технологии. Но никто ведь ещё не знает, что дом нарушил священный закон…

- Дом персонажей игроков получил странный груз: хайлайнер Гильдии доставил целую флотилию передовых военных кораблей, выкрашенных в цвета вражеского дома. Гильдия утверждает, что груз доставлен по назначению и никакой ошибки нет, но дом, который производит подобные корабли, отрицает, что когда-либо отправлял их дому персонажей, и, если они попали к ним по ошибке, им стоит вернуть груз обратно. Гильдия при этом не даёт никаких комментариев относительно того, как именно это сделать. Полученные корабли дадут дому персонажей игроков существенное преимущество в противостоянии с вражеским домом, но война при этом может перейти из холодной стадии в горячую. И кто знает, какие ещё сюрпризы могут обнаружить персонажи игроков, поставив на вооружение этих троянских коней.

- Работая над очередным проектом, учёные и инженеры дома персонажей игроков неожиданно совершили прорыв в смежной сфере. Их изобретение способно изменить лицо всей индустрии (это может быть индустрия развлечений, логистики, строительства, персонального вооружения и т. д.). Соответствующий рынок контролирует другой дом, и персонажи игроков наживут себе врага, если начнут популяризацию своего изобретения. Однако в отрасли заметна глубокая стагнация, и рынок, по мнению главных героев, нуждается в инновациях. Попытаются ли персонажи игроков смягчить потрясение для конкурирующего дома или захотят нанести решительный экономический удар, подкрепив его, быть может, саботажем и военной силой?



ТВОРЧЕСКИЙ/ РЕЛИГИОЗНЫЙ ДОМ

Опираясь на тысячелетнюю культурную традицию человечества, эти дома порождают чудеса мысли, приближающие людей к великим идеям и высшим силам. Внешне дома, которые занимаются искусством, могут сильно отличаться от домов, ставящих на первое место религию, однако по сути своей они очень похожи. Дома с творческим уклоном создают предметы материального и нематериального искусства, начиная от самых примитивных и заканчивая настоящими шедеврами. Религиозные дома порождают схожие культурные феномены, но в более возвышенном и строгом ключе. И те, и другие нуждаются в иерархической структуре, способной направить усилия творческих людей в нужное русло, чтобы пробудить человечество ото сна, отвлечь его от эгоистичных и низменных желаний и обратить взоры людей к великим целям и к Богу.

Великий дом: этим домам Империя обязана появлением гениальнейших мыслителей и художников в истории. Даже такие шедевры, как Престол Золотого льва или многочисленные дворцы Империи, меркнут в сравнении с тем гимном искусству, что не смолкает на планетах творческих домов. Религиозные дома, в свою очередь, строго следуют предписаниям Экуменической библии и зачастую выступают в качестве духовных лидеров для всей Империи, занимаясь подготовкой религиозных деятелей, которые служат советниками главам других домов Ландсраада. Бене Гессерит – организация, подобная великому религиозному дому, поскольку преподобных матерей этого ордена можно найти практически в любом великом или большом доме. Однако орден сестёр не является членом Ландсраада и избегает прямого политического или военного вмешательства, сосредоточившись на более деликатных вопросах.

Большой дом: большой дом подобного типа производит культурную или религиозную продукцию какой-то одной разновидности. Он является монополистом в чём-то вроде придворной моды или создания уникальных религиозных ювелирных изделий (например, чёток с подвесками в виде портретов мистических подвижников-дзенсуннитов). Как и в случае с индустриальными домами, их не считают источником серьёзной угрозы, и в то же время замедление или остановка производства их товара может вызвать недовольство среди многих могущественных домов.

Малый дом: малый творческий дом, скорее всего, источник популярной тенденции в искусстве, которая только начала набирать силу. Или, наоборот, хранитель вышедшей из моды традиции, изо всех сил старающийся не допустить того, чтобы она окончательно потеряла актуальность. Религиозный малый дом, скорее всего, обслуживает храм или место паломничества, известное какими-либо чудесами в прошлом. На его территории часто располагаются монашеские ордены, в которых готовят служителей экуменической церкви.

Ресурсы: священнослужители и представители творческих профессий – вот самое ценное, что есть у подобных домов, поскольку именно эти люди создают шедевры искусства и философской мысли, способные прославить дом на всю Империю. Главная забота этих домов – обеспечить талант-

ливым людям условия для умственной работы и творчества, на что и направлены все их усилия. Творческий или религиозный дом постарается снабдить своих подданных самыми лучшими инструментами и материалами, а также помощниками и другим обслуживающим персоналом, который поможет снять стресс и повысить творческую производительность или поддержит проповедников в их деле распространения слова божьего.

Глава дома: молодые и старые правители творческих домов готовы на дерзкие эксперименты, лишь бы сохранить интерес и благосклонность публики. Они поддерживают дружеские связи со всеми домами, с которыми только возможно, как ради собственной безопасности, так и ради выгоды. Главы религиозных домов поступают так же, но их мотивация – это спасение заблудших душ своих союзников и наставление тех на путь истинный, дабы не впали они в искушение запретных технологий и не предались греху искажения.

Союзник: многие заключают союзы с творческими и религиозными домами, поскольку те стремятся налаживать добрые отношения со всеми, с кем только возможно. Они с радостью помогут как в мирных переговорах с врагами, так и в поддержании уважения со стороны домов со схожими взглядами. Они пригласят на лучшие празднества и самые модные представления или вовлекут в душеспасительный диспут с мудрейшими умами Империи о необходимости строгой морали в коридорах власти.

Враг: когда среди ваших врагов есть влиятельный творческий или религиозный дом, может показаться, что вся Империя ополчилась против вас. Его авторитет и общественное влияние закрывают перед вами все самые важные двери. На каждом шагу вы сталкиваетесь с презрением и насмешками, а слухи о том, как вы нелепы, насколько отстали от моды и до какой степени безнравственны, расползаются от дома к дому. Даже если всё это неправда, опровергнуть подобные наветы куда сложнее, чем обвинения в отсталости по части вооружения или технологий. Трудно стать модным или высокоморальным, если законодатели мод и моральные авторитеты Империи настроены против вас.

Профили: далее вы найдёте наиболее вероятные профили для творческих и религиозных домов с разным статусом; их можно использовать как есть или менять по своему усмотрению. Выбор профилей этих домов очень широк – они могут специализироваться в самых разных областях, порой не связанных друг с другом. Нередко такие дома осваивают сферы обслуживания, обеспечивающие повседневные нужды публики, или области добычи и производства, если для избранных ими видов творчества необходимы какие-либо материалы или приспособления. Заметьте, что подобные дома не стоит недооценивать в политическом или военном плане – из актёров получаются превосходные шпионы (пресловутые лицеделы Бене Тлейлакс официально считаются представителями сферы развлечений).

МАЛЫЙ ДОМ

Основной профиль (1): искусство – знания (реклама)

Дополнительный профиль (1): искусство – рабочая сила (актёры)

БОЛЬШОЙ ДОМ

Основной профиль (1): искусство – знания (мода)

Дополнительный профиль (2): промышленность – продукция (ткани), промышленность – рабочая сила (портные)

ВЕЛИКИЙ ДОМ

Основной профиль (2): искусство – продукция (развлекательные передачи), религия – знания (религиозная философия)

Дополнительный профиль (3): искусство – оборудование (студийное оборудование), религия – квалифицированные кадры (священники), религия – продукция (религиозная литература)

ЗАВЯЗКИ:

- Труппа артистов, обучавшихся некогда во вражеском доме, прибыла во владения дома персонажей игроков. Они заявляют о своей независимости от бывших покровителей и якобы хотят только одного: давать представления. Артисты довольно популярны в Империи, и отказать им значило бы уронить репутацию дома в глазах Ландсраада. Однако они привезли с собой огромное количество всяческой электронной аппаратуры, которую легко можно использовать для шпионажа. Артисты утверждают, что всё это необходимо им для представлений. Осмелятся ли персонажи игроков отказать им? А если разрешат гастролировать по своим владениям, чем это закончится? Действительно ли за действиями артистов скрыто нечто большее? Или подозрения персонажей игроков беспочвенны, и они зря портят отношения с труппой?

- Катастрофа! Один из старших представителей дома персонажей игроков стал посмешищем для всего Ландсраада из-за своего устаревшего гардероба. Даже обычные охранники и секретари шушукаются за спиной персонажей, в очередной раз отказав им в деловой встрече с важными официальными лицами. А один осмелился рассмеяться персонажам игроков прямо в лицо после того, как отпустил шутку об их манере одеваться! Совершенно очевидно, что за всем этим стоит вражеский дом. Но как остановить волну насмешек? Если обновить гардероб по последней моде, это может помочь, но с другой стороны, возможно, стоит просто игнорировать все пересуды? Если дом персонажей будет придерживаться своего архаичного стиля в одежде, он заслужит одобрение домов, которые ценят принципиальность и для которых мода не имеет значения.

- Среди союзников дома персонажей игроков числится религиозный дом, и недавно он пригласил их принять участие в Экуменическом соборе Ландсраада, отметив тем самым их благочестие. Это может не понравиться другому союзнику, у которого среди членов этого собрания есть непримиримые враги. Персонажи игроков оказываются меж двух огней: что бы они ни сделали, кто-то останется крайне недоволен. Смогут ли они выйти из положения и сохранить добрые отношения с обоими домами? Или кто-то из союзников порвёт с ними связи, оставив дом без столь необходимых товаров или услуг? Один неосторожный шаг, и персонажи игроков могут разгневать оба дома, пытаясь угодить всем.

Аграрный дом

К аграрным (или фермерским) домам в Империи установилось двоякое отношение: с одной стороны, их считают самыми примитивными, а с другой – наиболее важными для всего Обитаемого космоса. Их главный товар – это пища. Именно они кормят всю Империю. Значение этих домов трудно переоценить, ведь продукты питания нужны всем, от самого Падишаха-Императора до последнего раба, и потребность эта не иссякнет никогда. Пища считается вторым по ценности товаром – сразу после пряности. Без пищи, как и без пряности, Империя не сможет существовать, и во Вселенной воцарится хаос. Многие дома производят продукты питания на собственных планетах и способны сами прокормить своё население, но есть и такие, которые по каким-то причинам не хотят или не могут этого делать. Они полностью зависят от аграрных домов и Космической гильдии, которая является важным звеном в цепочке поставок: каждый день хайлайнеры перемещают через космическое пространство умопомрачительное количество продовольственных продуктов, обслуживая сеть спроса и предложения, поражающую своей сложностью и разветвлённостью.

Представителей правящих фамилий аграрных домов многие считают отсталыми и провинциальными из-за того, насколько простого уклада жизни те придерживаются на своих планетах, где фермы простираются от края до края. Многие не осознают, насколько сложная система сельского хозяйства и логистики необходима, чтобы каждый сезон выращивать, собирать, обрабатывать, упаковывать и доставлять продукты питания миллиардам людей на множестве планет по всей Империи. И глава дома должен координировать всю эту сложную систему, чтобы регулярно получать прибыль. Кроме того, многие правители аграрных домов придерживаются строгих взглядов в вопросах преданности и чести.

Великий дом: великие аграрные дома кормят триллионы людей и при этом всегда могут точно сказать, сколько человек они смогут обеспечить продовольствием в этом сезоне и сколько соляриев будет стоит каждая порция в производстве. Зачастую эти дома фокусируются на одном или двух базовых продуктах, таких как золотистая пшеница или рис пунди, но им необходимы также обширные знания в управлении, логистике и защите от стихийных бедствий, чтобы обслуживать огромные и чрезвычайно уязвимые производственные объекты, в частности, поля, которые могут бесконечным ковром покрывать целые континенты. Самым известным аграрным домом является дом Атрейдесов, поскольку основу их благосостояния составляет торговля рисом пунди. Об этом, впрочем, многие забывают, поскольку добропорядочность этого дома привлекла на его службу многих искусных специалистов из самых разных областей и позволила аграрному дому возвыситься среди других членов Ландсраада настолько, чтобы затмить многие военные дома.

Большой дом: эти дома, как правило, контролируют какую-то одну крупную специализированную отрасль сельского хозяйства, например, разведение черепаховых жуков или выращивание винограда для производства престижного каладанского вина, и развивают те сферы, которые поддерживают их основное направление. Среди прочих специалистов эти дома высоко ценят экологов и метеорологов, поскольку те способны прогнозировать, насколько богатым будет урожай, и могут предложить стратегию по его увеличению.

Малый дом: малые аграрные дома зачастую обслуживают нужды своих сюзеренов, чьи интересы лежат в других отраслях. Военные и индустриальные дома предпочитают иметь подконтрольный источник продовольствия, способный обеспечить базовыми рационами их армию или рабочих. Есть и те, кто специализируется на какой-то непопулярной или не слишком важной отрасли хозяйства или вообще в смежных областях, таких, например, как упаковка или доставка продуктов.

Ресурсы: аграрный дом все свои ресурсы направляет на то, чтобы производить как можно больше качественного продукта в кратчайшие сроки. Автоматические системы орошения, специалисты в области биологии и генетики, эксперты по уходу за растениями и животными, передовые технологии обработки земельных и водных угодий – вот то, что аграрный дом ценит превыше всего. В дополнение к производству сырья некоторые дома также занимаются изготовлением полуфабрикатов и готовых изделий, например, выпечки.

Глава дома: правители аграрных домов, как правило, дальновидны и обладают стоическим характером. Они знают, что для человечества действительно важно. С их точки зрения, долгосрочное планирование – это не просто прихоть, а жизненная необходимость. Старшее поколение предпочитает приспосабливаться к политическим изменениям. Оно относится к любым невзгодам как к чему-то преходящему. Молодые главы домов со всей полнотой ощущают тяжесть возложенного на них бремени. Часто они сражаются за свои идеалы так, будто от их победы зависит само существование человечества.

Союзник: любому дому нужно кормить своих подданных. Союзник среди аграрных домов позволяет не беспокоиться о том, что население окажется без продовольствия, и обратиться к другим, менее насущным, но не менее важным вопросам. Часто между союзниками возникает симбиоз: аграрный дом поставляет продовольствие в обмен на защиту и другие блага.

Враг: если аграрный дом стал вашим врагом, само существование вашего дома может оказаться под вопросом. Меланжа объединяет бесчисленные миры в единую Империю, но без еды сами эти миры не смогут существовать. Если дом будет отрезан от поставок продовольствия или пища окажется отравленной, это может окончиться не только гибелью населения, но и падением самого дома.

Профили: далее вы найдёте наиболее вероятные профили для аграрных домов с разным статусом; их можно использовать как есть или менять по своему усмотрению. Дополнительные профили, как правило, поддерживают основной, но в тех случаях, когда основной профиль представляет собой достаточно простой промысел, дома могут параллельно развивать не связанные с агрокультурой отрасли, например, заниматься добычей полезных ископаемых или военной подготовкой.

Малый дом

Основной профиль (1): сельское хозяйство – знания (сложные агротехнические методы)

Дополнительный профиль (1): наука – квалифицированные кадры (агротехники)

БОЛЬШОЙ ДОМ

Основной профиль (1): сельское хозяйство – продукция (изысканные сыры)

Дополнительный профиль (2): промышленность – оборудование (сыроварни), сельское хозяйство – рабочая сила (сыровары)

ВЕЛИКИЙ ДОМ

Основной профиль (2): сельское хозяйство – продукция (говядина), сельское хозяйство – продукция (конфеты и сладости)

Дополнительный профиль (3): сельское хозяйство – квалифицированные кадры (управляющие сельским хозяйством), сельское хозяйство – продукция (крупный рогатый скот), промышленность – оборудование (оборудование для производства сладостей)

ЗАВЯЗКИ:

- Союзный аграрный дом обратился за помощью. В их владениях появился проповедник радикальных взглядов, и теперь наслушавшиеся его фермеры отказываются работать, пока не будут удовлетворены их требования. Хотя требования фермеров не кажутся такими уж невыполнимыми, представители аграрного дома утверждают, что в результате текущий урожай будет испорчен и будущий окажется под угрозой. Они хотят, чтобы фермеры вернулись к работе, и просят помощи в устранении проповедника. Как поступят персонажи игроков? Они могут попытаться убедить своих союзников, что проповедник не так уж опасен, но если они ошибутся, это разрушит отношения между домами и лишит их выгодных контрактов. Если же персонажи игроков согласятся помочь с подавлением крестьянского бунта, не приведёт ли это к насилию и кровопролитию?

- Очередная поставка риса, полученная от аграрного дома, с которым у дома персонажей игроков постоянный контракт, оказалась отравлена. Об этом стало известно по чистой случайности: один из охранников стащил порцию, чтобы перекусить во время смены, и в результате умер в страшных мучениях спустя несколько часов. Аграрный дом утверждает, что его подставили, в качестве доказательства приводя товарную накладную, в которой ясно указано, что рис был в полном порядке, когда его погрузили на борт хайлайнера. Космическая гильдия также обладает доказательствами того, что никто не прикасался к грузу во время транспортировки. Но ведь рис не превратился в отраву сам собой! И за то время, что прошло после разгрузки, ни у кого не было времени и возможности отравить весь груз целиком. Значит, кто-то лжёт. Но кто? Гильдия? Аграрный дом? Или это происки неизвестного врага, который сумел перехитрить всех?

- Два аграрных дома обратились к персонажам игроков, чтобы те разрешили их спор. В результате военного столкновения, спровоцированного первым домом, второй дом вызвал пожар, который выжег миллионы гектаров сельскохозяйственных угодий по обе стороны границы. Первый дом требует от второго дома компенсации, но второй дом отказывается, поскольку он вынужден был защищаться, и пожар возник непреднамеренно. Дома не хотят обращаться со своим спором в Ландсраад, поскольку на выжженных землях на самом деле выращивался нелегальный наркотик. Если персонажи игроков помогут разрешить спор, их обещают взять в долю.



ГЛАВА 10

СБОРЩИКИ ПРЯНОСТИ

Должна была бы существовать наука о недовольстве. Ибо людям нужны трудные времена, тяготы и угнетение, чтобы развивались их душевные силы.

Принцесса Ирулан, «Избранные изречения Муад'Диба»

Краткое описание



Персонажи игроков – представители благородного дома, у которого есть право на добычу пряности на Арракисе. В этом году доходы резко упали: у одного из грузолётов, за которым закреплено несколько комбайнов-подборщиков, рекордно низкие показатели производительности. Грузолёт носит имя исторической личности, одного из правителей дома Харконненов, – «Граф фон Дрейзен», но команда называет его «Беда».

Персонажи игроков погружаются на борт грузолёта с целью выяснить, в чём проблема, и устранить её любыми способами.

Время действия приключения

Действие в этом приключении разворачивается в последние годы правления Шаддама IV, незадолго до событий, описанных в романе «Дюна». Персонажи игроков принадлежат дому, который в данный момент держит планету в ленном владении. Например, они могут быть членами дома Харконненов, жестоко и беспощадно правившего Арракисом многие десятилетия, прежде чем лен был передан дому Атрейдесов. Если игроки уже создали свой дом и не хотят его менять, время действия можно перенести в другой временной период, когда этот дом мог бы владеть Арракисом.

В качестве альтернативы дом персонажей мог получить ограниченное право на добычу пряности в качестве награды за какую-то услугу или просто потому, что нынешние хозяева планеты не справляются своими силами. В этом случае им, вероятно, достались более опасные и менее богатые пряностью участки пустыни, однако даже так прибыль обещает быть колоссальной.

Добыча пряности – дело, как известно, грязное и сопряжённое со множеством опасностей. Отношения между правящим домом, несгибаемыми работниками-промысловиками и неуловимыми местными фрименами, не испытывающими симпатии ни к первым, ни ко вторым, зачастую настолько напряжённые, что рискуют перерасти в открытое противостояние, будь то забастовка или вооружённое столкновение.

Если вы ещё ни разу не играли в «Дюну», это приключение может стать прекрасным началом или же промежуточным звеном в долгой кампании, посвящённой тому, как персонажи управляют своим новым леном.

Структура приключения

Приключение состоит из трёх сцен. Первая из них разворачивается на борту массивного грузолёта «Граф фон Дрейзен» (или попросту «Беда»). Персонажам игроков предстоит на собственной шкуре ощутить, что такое неэффективное управление, некачественное оборудование и напряжённые отношения в команде. Однако всё это оказывается не главной причиной скудной выработки – персонажи столкнутся с актом промышленного шпионажа, но, возможно, смогут предотвратить фатальную поломку машины.

Вторая сцена переносит персонажей игроков в непроходимые пески Арракиса, где терпит крушение их орнитоптер. Им необходимо добраться до безопасного места прежде, чем пустыня их прикончит. Персонажи игроков сталкиваются с враждебно настроенными фрименами, а гигантские песчаные черви постоянно мерещатся им на горизонте.

В третьей сцене персонажи игроков находят сомнительное убежище на борту комбайна-подборщика «Альберих», где знакомятся с его подозрительной командой. Им удаётся вычислить саботажника, однако дело осложняется тем, что наблюдатели сообщают о признаках приближения червя. Персонажи сталкиваются со сложной дилеммой: спасаться самим, спасать груз пряности или свести счёты с предателем? При этом времени у них в обрез: червь вот-вот проглотит огромную машину со всеми, кто находится на борту.

Активы

У всех персонажей должны быть произведённые на Арракисе дистикомбы (Качество 0), поскольку им предстоит путешествовать под открытым небом. Скорее всего, это обычные дистикомбы, доступные большинству, если игрок специально не оговаривал, что его дистикомб был произведён фрименами (такие дистикомбы встречаются редко и стоят дорого).

Поскольку персонажи игроков отправляются на рутинную инспекцию промышленного объекта, на котором в худшем случае потребуется устроить небольшую взбучку управляющим, маловероятно, что они прибудут на «Беду» в сопровождении большого количества слуг или охраны. Игроки могут, разумеется, по ходу действия вводить в игру помощников, используя Импульс или Угрозу (см. раздел «Помощники» на стр. 136). Эти помощники должны быть из числа их подчинённых или свиты.

Если игроки будут сильно обеспокоены безопасностью персонажей, предложите им личное оружие (ближнего или дальнего боя), силовые щиты или броню.

СЦЕНА I
«БЕДА»

Персонажи игроков высаживаются из орнитоптера в ангаре массивного грузолёта «Граф фон Дрейзен», летящего над пустыней. Топтер – один из тех, что приписаны к грузолёту, – забрал персонажей игроков из резиденции их дома, и всю дорогу они любовались грязными стенами в тесной кабине. Сам грузолёт оказался не лучше: на борту этого летающего завода по переработке пряности очень шумно, воздух тяжёл от коричного аромата меланжи, смешанного с гораздо более тривиальными запахами машинного масла, нефти и озона.

Персонажей встречает Джарис Обрегон. Она либо старый друг, либо родственница, либо коллега по меньшей мере одного из персонажей игроков (пусть игроки сами выберут, чья – этот персонаж получает доминанту «друг Джарис Обрегон»), поэтому радушно приветствует гостей.

– Добро пожаловать! Рада видеть знакомые лица! Идёмте, покажу вам, что тут к чему.

ЭКСКУРСИЯ

Обрегон показывает персонажам игроков «Беду». Они перемещаются от палубы к палубе, пробираясь через шлюзы, огибая трубопроводы и уворачиваясь от свешивающихся кабелей. Рабочие в грязных комбинезонах, а некоторые ещё и в защитных очках и масках, снуют туда-сюда по своим делам.

Если персонажи игроков не дадут Обрегон каких-то особых указаний, она покажет им весь грузолёт. Они пройдут мимо людных и неопрятных жилых отсеков, мимо шумного промышленного компрессора, через двигательный отсек, в котором из-за гула моторов практически ничего не слышно, и попадут на самую нижнюю палубу, где с огромного комбайна-подборщика, недавно поднятого на борт, разгружают необработанную меланжу. Во время осмотра персонажи могут понять, пройдя проблематичную проверку **Познания** (С 1), что «Беда» в ужасном техническом состоянии, а на многих членах экипажа видны синяки, полученные то ли в драке, то ли во время побоев.

ДЖАРИС ОБРЕГОН, РАСПОРЯДИТЕЛЬ ДОБЫЧИ ПРЯНОСТИ

(ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

Джарис Обрегон – перегруженный работой старпом «Беды». Она одновременно выполняет обязанности управляющего, секретаря и девочки на побегушках. Джарис принадлежит к тому же дому, что и персонажи игроков: она незаконнорождённая дочь наследника и низкородной служанки. Её отправили в эту дыру, чтобы она не мозолила глаза.

Обрегон делает вид, что смиренно приняла свою долю, однако в ней кипит негодование и бурлят неудовлетворённые амбиции. Именно по этой причине она решилась на предательство. По приказу таинственного нового «покровителя» она саботировала работу «Беды», ещё больше сократив и без того скудную добычу пряности. Втайне она ненавидит свой дом за то, что с ней так обошлись. Это чувство распространяется в том числе и на персонажей игроков. Дружбу с их стороны она воспринимает как унижение и издевательство.

Обрегон – главный антагонист приключения, но в первой сцене игроки не должны этого понять. Ведущему нужно изобразить её союзником, причём таким, который не заслуживает слишком много внимания. Она предстаёт перед персонажами игроков безобидной измотанной работой женщиной, которой не на что рассчитывать из-за скромности характера и низкого положения.

На самом деле она довольно неплохо разбирается в электронике и механике. Кроме того, от людей своего отца она научилась некоторым боевым приёмам. Благодаря покровителю у неё есть доступ к довольно интересным активам – таким, например, как силовой щит.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	6	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	7	Я получу то, что мне причитается.
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	
ВЫДЕРЖКА	7	Добыча пряности
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	6	Механика, Электроника

Доминанты: сборщица пряности, управляющая.

Таланты:

- **Осторожность (Познание).** Обрегон может перебросить 1d20 при проверке Познания, если увеличивала набор костей за счёт Угрозы.

Активы: заместитель, маула-пистолет, покровитель, силовой щ

КОМПРЕССОР

Огромный промышленный компрессор, установленный на борту грузолёта, спрессовывает собранную комбайнами-подборщиками пряность в твёрдые брикеты, которые удобно транспортировать для дальнейшей обработки. Из заготовленного на Арракисе сырья по всей Империи производят мириады разнообразных продуктов, что делает эту планету воистину бесценной.

Встреча с командиром

После осмотра грузолёта услужливая Обрегон отведёт персонажей игроков на мостик «Беды», чтобы познакомить с командиром Глобусом (если, конечно, у них не будет других пожеланий). Чванливый Лорример Глобус больше похож на некомпетентного заводского директора, чем на командира корабля. Он неохотно поприветствует персонажей игроков и будет разговаривать с ними с уважением, приличествующим их положению, но в то же время с чрезмерным чувством собственной важности.

Он будет сильно преувеличивать сложности, возникающие при добыче пряности, отвергая любые предположения, что бедственное состояние корабля и низкий моральный дух экипажа лежат на его совести. Глобус не признаёт недостатков собственной управленческой стратегии и во всём винит рабочих.

Успешно пройдя проблематичную проверку **Общения** (С 1), персонажи ясно поймут, что Глобус – не более чем хвастливый дурак, который практически не участвует в повседневной работе грузолёта. Они могут пройти впечатляющую проверку **Выдержки** (С 3), чтобы отчитать Глобуса за плохое управление добычей пряности. В случае успеха они получат временную доминанту «уполномоченный представитель», обозначающую, что они воспользовались своим положением и напомнили Глобусу, кто они такие и зачем они здесь.

Неполадки в компрессоре

В подходящий, по мнению ведущего, момент – возможно, прервав на полуслове очередную речь Глобуса о том, как сложно найти компетентных работников на Арракисе, – на мостике зазвучит сирена. За ней последует прерываемое помехами сообщение по интеркому: «В компрессоре возникли неполадки механического характера. Процесс обработки меланжи должен быть временно приостановлен для устранения неисправности».

Если персонажи игроков поспешат к компрессору, то придут как раз вовремя, чтобы увидеть, как один из рабочих спрыгивает внутрь резервуара для пряности. Осмотревшись там, он кричит остальным собравшимся:

– Пластины заклинило! Опять этот треклятый креозотовый куст! Они там вообще не смотрят, что гребут вместе с пряностью?

Персонажи игроков могут пройти проверку **Познания** (С 1), чтобы сообразить: рабочие воспользовались аварийным выключателем для деактивации огромных металлических пластин пресса, чтобы один из них мог безопасно пролезть внутрь для осмотра.

Более сложная проверка **Познания** (С 2) позволит понять, что аварийный выключатель не сработал и питание компрессора всё ещё включено – на это указывает гудение, которое можно расслышать за шумом двигателей грузолёта. Рабочий в ужасной опасности! Его раздавит, если он высвободит пластины пресса. Персонажи игроков могут предупредить об этом рабочего, попытаться самим отключить питание (проверок для этого не требуется – всё оборудование довольно простое) или героически вытащить рабочего из резервуара – впечатляющая проверка **Физподготовки** (С 3).

Если персонажей не окажется поблизости или они будут бездействовать, рабочего ждёт страшная и кровавая смерть: его раздавит, как только он удалит растение, застопорившее механизм.

Саботаж

После инцидента персонажи игроков могут тщательно осмотреть компрессор – для этого потребуется впечатляющая проверка **Познания** (С 3). Если они не захотят делать этого сами, осмотр произведёт один из механиков. В результате выяснится, что провода, подающие питание на компрессор, были переключены так, чтобы ток не прекращался даже при нажатой аварийной кнопке, и сделано это было недавно. Напрашивается однозначный вывод: кто-то умышленно устроил здесь смертельную ловушку. Саботажнику оставалось только ждать, пока механизм в очередной раз не заклинит, и кто-то не заберётся внутрь, чтобы устранить неполадку.

Пока главные герои размышляют, кто мог совершить это преступление, Обрегон, отлучившись ненадолго, со свойственной ей предупредительностью приносит персонажам журнал технического обслуживания компрессора. Последняя запись в нём гласит, что обслуживание проводил механик по имени Эйлер.

Обрегон заметит, что у Эйлера плохой послужной список, и с разрешения персонажей продолжит, рассказав о том, что недавно того наказали за «неуважение к вышестоящим»: он надерзил Глобусу, за что был понижен в должности и сослан работать на удалённую резервную перерабатывающую станцию глубоко в пустыне. До станции, впрочем, можно добраться примерно за час, если лететь на быстром топтере. Хотя Обрегон не выдвигает прямых обвинений, из её речи можно понять, что она считает Эйлера ответственным за саботаж, поскольку у него был и мотив, и возможности.

– Это месть!

Первая сцена заканчивается на том, как Обрегон проводит персонажей к орнитоптеру, на котором они полетят допрашивать Эйлера, кем бы тот ни был – безответственным дураком или вражеским шпионом. Если игроки сами не придут к этому решению, поступить так предложит им Обрегон. Если они захотят лететь туда на грузолёте, Обрегон объяснит, что это заставит «Беду» ещё больше выбиться из графика и приведёт к огромным убыткам, к тому же на такой перелёт уйдёт много топлива, а для приземления всё равно придётся использовать топтер.

Главные герои и не подозревают, что настоящий предатель здесь вовсе не Эйлер, а сама добродушная Обрегон. Обеспокоенная тем, что кто-то посторонний суёт нос в дела «Беды» и может испортить ей все планы, коварная предательница направила персонажей игроков по ложному следу. Более того, она воспользовалась своим прекрасным знанием механики, чтобы повредить топтер. Персонажам не суждено долететь до пункта назначения…



ЛОРРИМЕР ГЛОБУС, КАПИТАН ГРУЗОЛЁТА

(ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

Лорример Глобус – командир «Беды». Он бюрократ и лизоблюд, который поднялся по карьерной лестнице настолько высоко, насколько ему позволила его вопиющая некомпетентность. Это самодовольный, ленивый и лишённый воображения человек, за которого всю ежедневную работу делает Джарис Обрегон.

Его излюбленный метод решения проблем – найти козла отпущения и жестоко его наказать, после чего по интеркому гордо сообщить всему экипажу грузолёта, что проблема была устранена.

Глобус терпеть не может, когда начальство – в частности, персонажи игроков – вмешивается в его дела, но прямого приказа нарушить не посмеет. Он с радостью выпроводит главных героев, как и любых других чужаков, с борта своего грузолёта.

Доминанты: командир грузолёта, непопулярный.

Таланты:

- **Всегда начеку.** Когда Глобус совершает проверку для обнаружения опасности или скрытого врага, он может уменьшить сложность на 2, но не ниже 0. Кроме того, один раз за сцену он может увеличить для противника стоимость удержания инициативы на 2.

Активы: капитан второго ранга, нож, слуга.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	6	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	Командиру следует подчиняться беспрекословно.
ВЛАСТЬ	7	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	6	Запугивание
ВЫДЕРЖКА	7	Добыча пряности
ФИЗПОДГОТОВКА	4	
ПОЗНАНИЕ	5	

СЦЕНА II
АВАРИЯ

Персонажи игроков садятся в орнитоптер и направляются к резервной станции, где сейчас находится Эйлер, подозреваемый в саботаже. Когда они удаляются от грузолёта на приличное расстояние, внезапно загорается лампочка, сигнализирующая о механической неисправности. Перекрикивая шум лопастей, пилот Тэрин Джеллико обеспокоенно сообщает, что в двигателе какой-то критический сбой. Из кабины можно рассмотреть, как из двигателя валит дым, видны сполохи огня. Топтер начинает заполняться едким запахом гари.

Орнитоптер стремительно теряет высоту, падая прямо в объятия раскалённых песков!

КРУШЕНИЕ

Если кто-то из персонажей игроков перехватит управление, тот может попытаться пройти впечатляющую проверку **Физподготовки** (С 3), чтобы посадить топтер, не дав ему разбиться. Посадка будет жёсткой в любом случае, и топтер окажется серьёзно повреждён, но никто из пассажиров не пострадает. Персонажи получат временную доминанту «хорошая встряска», поскольку при посадке их мотало из стороны в сторону.

Если за штурвалом останется Джеллико, она не справится с управлением, и машина врежется в песчаные барханы на всей скорости. Ударившись о землю, топтер перевернётся несколько раз, а затем резко остановится, зарывшись носом в песок. Джеллико при этом сломает ногу, а персонажи игроков должны будут пройти сложную проверку **Физподготовки** (С 2). В случае успеха они получат доминанту «ушибы», а в случае провала – «сотрясение».

ОЦЕНКА УЩЕРБА

Независимо от того, приземлился орнитоптер или упал в пески, взлететь он уже не сможет. Кроме того, Джеллико, вероятно, недееспособна (сломала ногу). Рация в топтере разбита. Персональные коммуникеты персонажей игроков не обладают достаточной мощностью, чтобы сигнал достиг «Беды» и уж тем более той станции, к которой они направлялись.

Возможно, персонажи захотят осмотреть топтер (или то, что от него осталось), чтобы выяснить, что же с ним случилось. В этом случае потребуется проверка **Познания**. Среди обгоревших обломков двигателя они найдут кусок бензопровода – совершенно очевидно перерезанный. Именно он стал причиной возгорания. Неужто кто-то пытался избавиться от них прежде, чем они узнают истину о том, кто устроил саботаж?

Дистикомб одного из персонажей игроков (чей именно, выберет ведущий, основываясь на том, кто сильнее всего пострадал) порвался во время аварийной посадки: у него распорот водяной карман. Персонажи обнаружат это, если станут осматривать дистикомбы. Дыру можно залатать при помощи скотча, уменьшив потерю воды в дальнейшем, однако часть запасов уже вытекла.

Орнитоптер можно обыскать в поисках полезных вещей. В кабине найдутся скудные припасы: немного воды, сухпайки и аптечка. Однако топтер – как и весь грузолёт «Беда» – и до аварии был в плачевном состоянии, так что больше ничего полезного в нём нет. Ремкомплекта – нет, сигнальных устройств – нет, походного снаряжения – нет. А уж о фримпакете тем более можно только мечтать.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Пилот Джеллико поможет персонажам разобраться, какие у них есть варианты дальнейших действий. Пешком они, очевидно, не доберутся до той станции, на которую направлялись. Раскалённая пустыня не оставит им шансов. Рация сломана, и связаться ни с кем не получится. Лучше всего попытаться вернуться туда, где сейчас работают комбайны-подборщики «Беды». Это всё ещё долгая пешая прогулка по дюнам, но есть шанс, что получится подать сигнал топтеру-разведчику или войти в радиус действия персональных коммуникаторов.

Если у Джеллико сломана нога, персонажи должны будут решить, проявить ли им человечность, взяв её с собой, хотя она будет замедлять их продвижение, или поступить прагматично (как она того ожидает), оставив её у обломков топтера и пообещав прислать помощь, если удастся спастись самим.

Если персонажи слишком долго решают, что делать, попросите их пройти проблематичную проверку **Познания** (С 1). Они заметят вдалеке песчаный холм, движущийся в их сторону – это червь, почувствовавший вибрацию от удара орнитоптера о землю. Очень скоро он доберётся до места крушения и проглотит топтер (а, возможно, и Джеллико вместе с ним). Персонажи должны пройти сложную проверку **Физподготовки** (С 2). Они в любом случае доберутся до безопасного места, но все, кто провалил проверку, получат затруднение «истощение». Если проверку провалит персонаж, который несёт Джеллико, он должен будет бросить её, или они оба окажутся сожранными. Никто другой подхватить её не успеет. Пустыня не знает жалости.

ЧЕРЕЗ ПУСТЫНЮ

Персонажи игроков медленно бредут через пустыню, они устали и хотят пить. Чтобы поддерживать силы, им необходима вода. Если они догадались взять запасы из топтера, то проблем с водой у них пока что нет. В противном случае им придётся полагаться только на дистикомбы – если они не фрименского производства, то персонажи получают доминанту «жажда». Если никто не заметил, что один из дистикомбов был повреждён при крушении, его владелец также получает доминанту «слабость».

Если кто-то из персонажей несёт Джеллико, он должен пройти сложную проверку **Физподготовки** (С 2). В случае провала он получит доминанту «изнурён».

ТЭРИН ДЖЕЛЛИКО, ПИЛОТ ТОПТЕРА

(ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

Тэрин Джеллико пилотирует один из орнитоптеров, приписанных к грузолёту «Граф фон Дрейзен». При необходимости она может быть пилотом из свиты персонажей. Она родилась и была воспитана на Арракисе, поэтому обладает некоторыми навыками выживания в пустыне, которые могут пригодиться персонажам игроков. Она также может быть фрименом, который втайне пытается оценить, достойны ли персонажи игроков внимания и представляют ли они угрозу. Как бы там ни было, Джеллико честная, прагматичная и молчаливая женщина.

Доминанты: пилот, уроженка Арракиса.

Таланты: нет.

Активы: дистикомб, нож, орнитоптер.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	7	Ты – мне, я – тебе.
ВЕРА	6	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	5	
ОБЩЕНИЕ	4	
ВЫДЕРЖКА	6	Выживание (пустыня)
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Пилотирование (орнитоптер)
ПОЗНАНИЕ	5	

ДРАСИЛЬ, ПРЕДВОДИТЕЛЬ ФРИМЕНОВ

(ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

Драсиль – предводитель небольшой группы фрименов, обитающих в пустыне. Как и все фримены, он настороженно относится к иномирцам. Его народ за последнее время не раз сталкивался с домом персонажей игроков и понёс немало потерь. Кроме того, Драсиль – человек гордый, и его дружеского расположения добиться не так-то просто. Персонажи игроков вызывают у него любопытство, поскольку не часто можно встретить инопланетника в открытой пустыне. Впрочем, Драсиль привык торговать с контрабандистами: он и его люди обменивают имеющиеся у них небольшие запасы пряности на оружие и другие технологии.

Доминанты: осторожный, фримен.

Таланты:

- **Двужильность (Бой).** Может *Избежать поражения* дважды за сцену, если использует в конфликте навык Боя.

Активы: дистикомб, крис-нож, лидер фрименов, фримпакет.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	7	Пустыня заберёт то, что ей причитается.
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	6	
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	Короткие клинки
ОБЩЕНИЕ	6	
ВЫДЕРЖКА	8	Выживание (пустыня), Командование
ФИЗПОДГОТОВКА	7	Наездник пустыни
ПОЗНАНИЕ	6	

ФРИМЕНЫ

Пройдя впечатляющую проверку **Познания** (С 3), персонажи игроков смогут вовремя заметить группу людей, прячущихся среди голых скал впереди. В этом случае у них будет время, чтобы принять меры – например, достать оружие, разделиться или сменить направление.

Независимо от того, что предпримут персонажи, группа насторожённых людей появится из-за камней. Фримены (см. «Воин фрименов», стр. 274) будут держаться на расстоянии чуть дальше ближнего боя. Все они хорошо вооружены и готовы вступить в схватку. Сперва они будут хранить напряжённое молчание, не подавая никаких сигналов, – им интересно, как чужаки поведут себя в их присутствии. Успешно пройденная впечатляющая проверка **Боя** (С 3) позволит персонажам игроков заметить ещё двух фрименов, которые зашли с фланга и готовы атаковать в любой момент, если персонажи сделают хоть один враждебный шаг.

Перед персонажами игроков стоит сложная социальная задача. Они, конечно же, могут сразу вступить в бой с этими дикими аборигенами, печально известными своей враждебностью, но могут и попытаться договориться с ними (проверка **Общения**). Если персонажи игроков сразу потянутся за оружием, ведущему стоит указать на то, что численное превосходство не на их стороне, к тому же противники выглядят опытными бойцами. Как вариант, персонажи могут откупиться, но вероятность этого соглашения довольно мала, поскольку у них с собой вряд ли есть что-то, что может заинтересовать фрименов, а обещания у тех не в чести.

Возможно, персонажи игроков смогут убедить фрименов, что от них есть какая-то польза. Как бы там ни было, любой неверный шаг может закончиться смертью для любой из сторон, а возможно, и началом войны между фрименами и домом персонажей.

Если персонажи игроков долгое время ничего не предпринимают, предводитель фрименов нарушит тишину и спросит их, что они здесь делают. Если Джеллико всё ещё с персонажами, она посоветует им взвесить каждое слово, но не затягивать с ответом. Если главные герои сделают что-то подозрительное или враждебное, явно солгут, проявят неуважение или попытаются вести себя покровительственно, фримены воспримут это в штыки и потребуют, чтобы инопланетники проявляли почтение к ним – и к пустыне. Чтобы разрядить обстановку, потребуется пройти проверку **Общения**, сложность которой зависит от того, как персонажи вели себя до этого: если были вежливы – С 1, если проявляли грубость и агрессию – С 4. В случае провала фримены атакуют. Хотя они могут поступить и по-другому: исчезнуть, оставив персонажей пустыне.

Ведущему стоит уделить достаточно времени проведению сражения, опираясь на правила со стр. 174–176. Для игроков это вполне может быть первый подобный опыт, поэтому важно, чтобы сцена конфликта подчёркивала важность стратегии и тактики, а также смертельную опасность, грозящую тем, кто бросается в бой с неизвестным противником в незнакомой местности.

Описание фрименских воинов можно найти на стр. 274. Каждый из них одет в дистикомб фрименского производства, вооружён крис-ножом и имеет при себе всё необходимое в пустыне снаряжение. Воды у них предостаточно, поскольку они только что вышли из родного сиетча, а свой путь они разглашать не станут. В группе по меньшей мере по 2 фримена на каждого из персонажей игроков.

Фримены – не фанатики, и не станут подвергать себя излишней опасности. Они сражаются осмотрительно, используют особенности рельефа как укрытие и много маневрируют. Фримены не считают, что победа над персонажами стоит того, чтобы потерять кого-то из своих. Если кто-то из фрименов будет серьёзно ранен или убит, они отступят, забрав с собой всех пострадавших товарищей, и исчезнут среди барханов.

У персонажей игроков с этого момента появится непримиримый враг.

ОБМЕН ЛЮБЕЗНОСТЯМИ

Если у персонажей игроков получится не спровоцировать фрименов, Драсиль потребует с них что-нибудь в обмен на право пройти через пустыню. «Низкопробные» дистикомбы персонажей их не интересуют, да они бы и не обрекли человека на то, чтобы идти через пустыню без него, а вот драгоценная вода или оружие их вполне устроит. Силовой щит при этом они отвергнут с усмешкой и презрением. С точки зрения персонажей игроков это может оказаться довольно малой платой за то, чтобы пережить встречу с фрименами.

Если персонажи игроков проявили уважение к фрименам и предложили им достойный подарок, Драсиль посчитает их заслуживающими уважения людьми и предложит подарок в ответ. Он даст им фрименский манок и объяснит, как им пользоваться. В будущем он может стать союзником персонажей игроков.

Вторая сцена заканчивается тем, что персонажи слышат треск из своих коммуникетов. Топтер-разведчик, принадлежащий их собственному дому, обнаружил обломки их орнитоптера и полетел по следам. Он не видит персонажей игроков среди скал и опасается садиться, поскольку, по его сведениям, поблизости были замечены фримены. Чтобы избежать лишних неприятностей, пилот топтера просит персонажей направиться к комбайну-подборщику, работающему неподалёку.

Если среди персонажей есть раненые, то можно убедить пилота приземлиться, пройдя сложную проверку **Общения** (С 2). Персонажи могут также приказать пилоту, воспользовавшись правом уполномоченных представителей дома. Пилот подчинится без особого энтузиазма и в дальнейшем будет недружелюбно настроен. Топтер-разведчик может взять на борт не больше двух человек, и остальным в любом случае придётся продолжить путь пешком.

Как бы ни разворачивались события, фримены исчезнут в песках прежде, чем пилот топтера успеет их заметить.

СЦЕНА III
«АЛЬБЕРИХ»

На борту топтера или следуя по его курсу пешком, измотанные персонажи добираются наконец до комбайна-подборщика «Альфа-Баррекс-8», известного среди рабочих как «Альберих». Это грязная, шумная, похожая на огромного угловатого жука машина, всасывающая в своё нутро песок вперемешку с пряностью. Находиться в непосредственной близости от работающего комбайна даже непродолжительное время крайне неприятно, поскольку вокруг его огромных гусениц постоянно кружатся облака пыли.

Топтер-разведчик, обнаруживший персонажей, возвращается к прерванному патрулированию.

НА БОРТУ КОМБАЙНА

Высоко вверху на боку комбайна открывается люк. Из него появляется мощного телосложения женщина в грязном рабочем комбинезоне. Она требует от персонажей игроков ответа, кто они и какая нелёгкая их сюда принесла.

– У нас тут работы невпроворот, а мы из-за всяких дураков стоим! Не можешь топтером управлять, не летай!

На самом деле это капитан «Альбериха», Йофи Мезос. Она зарабатывает неплохие деньги на контрабанде, поэтому не хочет никого пускать на борт. Персонажи игроков должны успешно пройти сложную проверку **Общения** (С 2), чтобы переубедить её. Они могут также настоять на своих правах как вышестоящих по рангу, пройдя впечатляющую проверку **Выдержки** (С 3). Кроме того, всегда есть возможность пробиться внутрь силой.

Если персонажам удастся таки забраться на борт «Альбериха», чтобы спрятаться, наконец, от жары и песка, они попадут в тесное, сумрачное нутро машины, где ещё более грязно и ещё более шумно, чем на борту «Беды», а от коричного запаха меланжи вообще никуда не деться.

ЙОФИ МЕЗОС, КАПИТАН КОМБАЙНА-ПОДБОРЩИКА

(ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

Йофи Мезос – бандитского вида женщина, занимающая должность шкипера на комбайне-подборщике «Альберих». Она не может похвастаться изысканными манерами, но у неё крепкое телосложение и крепкие нервы. Она не боится нарушить закон, и под её руководством команда «Альбериха» вполне успешно занимается мелкой контрабандой: значительное количество собранной комбайном меланжи уходит мимо официальных каналов в частные руки. Большую часть вырученных денег она присваивает себе, но остальная команда получает достаточно, чтобы никто не горел желанием закладывать капитана. Впрочем, несогласных всегда можно скормить песчаным червям. Мезос прямолинейна и не склонна хитрить, при этом она алчна и готова пойти на уступки, если увидит в этом свою выгоду. К тому же её можно запугать: она не пойдёт против того, в ком увидит более серьёзного противника.

Доминанты: капитан комбайна, сборщица пряности.

Таланты:

- **Проныра.** У Мезос есть связи в преступном мире.

Активы: маула-пистолет, связи среди криминала.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	5	
ВЕРА	6	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	5	
ВЛАСТЬ	7	У каждого свой интерес.
ИСТИНА	5	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	7	
ОБЩЕНИЕ	6	Обман
ВЫДЕРЖКА	8	Добыча пряности
ФИЗПОДГОТОВКА	7	
ПОЗНАНИЕ	6	

КОРИНФ ЭЙЛЕР, МЕХАНИК

(ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО)

Коринф Эйлер – талантливый механик, многие годы работающий на добыче пряности. Однако из-за своего грубого нрава и неуважения к вышестоящим он так и не получил никакой более-менее высокой должности. Он не сильно заинтересован в контрабандном бизнесе Мезос, но настолько плохо относится к дому, на который работает, – и особенно к Лорримеру Глобусу с «Беды», – что предпочитает молча получать свою прибавку к оплате и не жаловаться.

Эйлер встретит в штыки обвинение в том, что это он умышленно испортил оборудование, или даже предположение, что это случилось из-за его технической некомпетентности. Он сочтёт это за неуважение к его квалификации.

Доминанты: механик, трудолюбивый.

Таланты:

- **Самоотдача.** Если в начале сцены набор Угрозы пуст, Эйлер может бросить 1d20 и получить 1 очко Угрозы, если результат будет меньше или равен рангу его Выдержки.

Активы: набор инструментов, нож.

СТИМУЛ		УБЕЖДЕНИЕ
ДОЛГ	4	
ВЕРА	5	
СПРАВЕДЛИВОСТЬ	7	Любой человек заслуживает уважения.
ВЛАСТЬ	5	
ИСТИНА	6	

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	6	Добыча пряности
ФИЗПОДГОТОВКА	5	
ПОЗНАНИЕ	7	Механика

КОМАНДА «АЛЬБЕРИХА»

(НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО)

Эта разношёрстная компания работников привыкла к жизни в шумном и тесном чреве комбайна-подборщика. У них нет какой-то особой преданности дому персонажей: они наёмники из числа местных городских жителей, так называемых «пеонов», и будут работать на любого, кто им заплатит. Они родились на Арракисе, но лишены стойкости и выносливости фрименов, которых боятся и презирают. Хоть они и не возражают против того, чтобы подзаработать, продавая пряность контрабандистам, любой из них понимает, что за это можно лишиться не только работы, но и жизни. Они совершенно не хотят вступать в схватку с персонажами игроков и пойдут против них, только если Мезос или Обрегон не оставит им выбора.

Доминанты: сборщики пряности.

Мотивация: 4 (заменяет все стимулы).

Таланты: нет.

Активы: инструменты, нож.

НАВЫК		СПЕЦИАЛИЗАЦИИ
БОЙ	4	
ОБЩЕНИЕ	5	
ВЫДЕРЖКА	5	Добыча пряности
ФИЗПОДГОТОВКА	6	
ПОЗНАНИЕ	4	

Команда, состоящая из пары десятков работяг, как и их бандитского вида капитанша, встречает персонажей игроков враждебно, хоть и не идёт на открытый конфликт, если те не пробивались внутрь с боем. Всем на борту не нравится, что кто-то может помешать их операциям по незаконной продаже пряности.

Важно помнить, что персонажи игроков являются уполномоченными представителями своего дома и, как таковые, имеют право находиться на борту и осматривать что пожелают. Они могут заявить об этом в любой момент.

Если персонажи пройдут сложную проверку **Познания** (С 2), то заметят, что на некоторых бочках с пряностью мелом грубо намалёван какой-то символ. За очко Импульса можно получить дополнительную информацию о том, что это символ дома-соперника. Бочки предназначены для контрабандистов, которые должны вывезти их с Арракиса, и доходов с их продажи дом главных героев, разумеется, не увидит: всё пойдёт в карман Мезос и её подельников. Если персонажи игроков предъявят команде комбайна прямые обвинения, они тут же сдадут Мезос, свалив всю ответственность на неё одну, поскольку они опасаются, что в наказание их могут арестовать или даже казнить.

ПОИСК РАЗГАДКИ

Если персонажи игроков ещё не поняли, что их экспедиция с целью допроса «неблагонадёжного механика Эйлера» была не более чем попыткой их убить, самое время навести их на эту мысль: дело в том, что механик, которого Обрегон заподозрила в саботаже, находится на борту «Альбериха». Что он здесь делает?

Применить **Выдержку** к Эйлеру не получится, но можно использовать навык **Общения**. Механик будет разговаривать с персонажами игроков грубо и без должного уважения, но обманывать их не станет. Эйлер не имеет никакого отношения к саботажу компрессора. Более того, он никогда не работал на той станции в пустыне, куда Обрегон отправила персонажей игроков. Он уже многие недели безвылазно сидит в этом комбайне и даже близко не подходил к компрессору. Ещё одна сложная проверка **Общения** (С 2) позволит выяснить, что сама Обрегон и отправила Эйлера работать на «Альберихе». Что-то тут не сходится. Если у персонажей игроков есть Импульс, сейчас как раз подходящий момент, чтобы воспользоваться им и Получить информацию.

Если персонажи осматривали свой топтер после того, как он потерпел крушение, и нашли перерезанный шланг от бензобака, а пилот Джеллико всё ещё с ними, она может напомнить им об этом инциденте.

К этому моменту игроки, вероятно, уже поймут, что Эйлер невиновен. Кто-то другой подстроил несчастный случай на «Беде». Они могут также прийти к выводу, что этот кто-то был на борту грузолёта, когда они вылетали. Кто-то, кто услужливо раздобыл для них все улики и отправил допрашивать подозреваемого.



НЕНАДЁЖНЫЙ ДРУГ

Прежде чем персонажи игроков успеют до конца разобраться со всеми вопросами – будь то контрабанда на «Альберихе» или саботаж компрессора на «Беде», – снаружи приземлится ещё один топтер. Это прилетела Обрегон. Она сорвалась с места в тот же момент, когда услышала по коммуникету, что персонажи живы и находятся на «Альберихе».

Обрегон сообщает персонажам игроков, что «была обеспокоена», когда не получила подтверждения об их прибытии на станцию. Персонажи могут попытаться пройти впечатляющую проверку **Общения** (С 3), чтобы понять: она лжёт и нервничает (доминанта «друг Джарис Обрегон» может помочь при проверке). Правда в том, что она предала свой дом, подстроила кровавый инцидент на «Беде», а затем перерезала шланг подачи топлива на топтере персонажей игроков, чтобы избавиться от них. Поняв, что её план провалился, она срочно вылетела к «Альбериху», чтобы собственноручно расправиться с персонажами, хоть это и рискованно.

Если главные герои раскусили ложь Джарис Обрегон, возможно, они захотят вступить с ней в конфронтацию. В этом случае она отбросит всякое притворство и без тени смущения признается в своём предательстве. По её словам, новый покровитель обещал ей щедрую награду, если она сможет помешать добыче пряности и нанести таким образом ущерб ненавистному ей дому. Обрегон спрячется за спинами рабочих с комбайна и предложит жадной Мезос большую взятку, если та разделается с персонажами игроков. Разворачивается драка.

Как будут развиваться события в драке, зависит от того, как персонажи действовали до этого момента. Если у ведущего в наборе есть Угроза, у Обрегон может даже оказаться бомба, способная уничтожить комбайн или по меньшей мере приманить червя.

Конфликт, впрочем, не успеет толком начаться (пройдёт, вероятно, один или два раунда), как в машине раздастся сигнал, ненавистный любому сборщику пряности: разведчик заметил знак червя!

ЗНАК ЧЕРВЯ

Огромный песчаный червь доберётся до комбайна через 15-20 минут. Все разногласия на борту в этот момент уходят на второй план, поскольку выживание становится приоритетом для всех присутствующих. Разведчики – три топтера, включая тот, что обнаружил персонажей, – приземляются рядом с комбайном.

К сожалению, грузолёт «Беда» не успеет подобрать комбайн. Если «Альберих» свяжется с ним через коммуникет, грузолёт сообщит о механических неисправностях, которые не позволят ему прибыть достаточно быстро – ему потребуется не меньше часа. Это чистая правда, хотя, конечно, все неисправности являются следствием некомпетентности капитана Глобуса.

Если к этому моменту завязалась драка, она моментально сойдёт на нет, а команда «Альбериха» превратится в неорганизованную шайку напуганного сброда. Большая часть похватает свои пожитки и мешки с необработанной пряностью и устроит потасовку около четырёх топтеров, приземлившихся снаружи (включая топтер Обрегон). Места на всех там не хватит. При максимально возможной загрузке каждого летательного аппарата на земле встречать червя останется около дюжины несчастных.

То ли в порыве героизма, то ли от жадности Мезос решит остаться на «Альберихе», ожидая, что персонажи игроков придумают что-нибудь, чтобы спасти комбайн и груз пряности. Если к моменту начавшейся неразберихи предательницу Обрегон ещё не связали, то она воспользуется моментом, чтобы исчезнуть. Сбежит она или останется, чтобы и дальше мешать персонажам игроков, ведущий решает сам.

Пока время утекает, словно песок, а гигантский червь приближается с каждой секундой (он проглотит комбайн через три раунда), персонажи игроков должны принять ряд сложных решений:

- Предложат ли они паникующей команде вознаграждение за то, чтобы им предоставили место в топтерах, или попытаются прорваться к ним с **Боем** (С 2)? Используют ли они свой навык **Выдержки** (С 3), чтобы успокоить людей и навести хоть какое-то подобие порядка при эвакуации?
- Попытаются ли они отвести комбайн к далёкому скальному плато, на котором можно укрыться от песчаного червя (**Физподготовка**, С 4), не будучи уверенными, что доберутся туда вовремя? Это длительная задача с условием в 10 очков (стр. 159).
- Попытаются ли они отвлечь червя от комбайна, придумав какую-то хитрость? Они могут использовать знания и активы, полученные за время путешествия по пустыне, например, манок фрименов. Хватит ли им смелости, умения и удачи? Это также длительная задача.
- Попытаются ли персонажи понять, что привлекло червя при остановленном комбайне (**Познание**, С 1)? В топтере Обрегон спрятан манок. Она активировала его, чтобы обречь персонажей игроков на гибель. При успешной проверке они заметят, как песок подозрительно сильно вибрирует рядом с одной из задних посадочных опор топтера.

И что с самой Обрегон? Она сумеет воспользоваться суматохой, вызванной появлением червя, чтобы сбежать на топтере? Если персонажи игроков спросят о манке напрямую, она не станет отрицать, что собиралась уничтожить комбайн, пожертвовав командой, чтобы скрыть убийство.

Или, быть может, она рискнёт собственной жизнью, чтобы собственноручно убить персонажей игроков, пока они пытаются спасти комбайн?

Получится у неё или нет? Сможет ли она уйти живой?



Итоги

Что предпримут персонажи игроков в дальнейшем, чтобы исправить ситуацию на грузолёте «Граф фон Дрейзен»? Отчитают ли они командира Глобуса за некомпетентность? Отстранят ли его от должности или он останется на своём посту, испытывая в дальнейшем откровенную ненависть к персонажам игроков? Если Глобуса отстранят, что его ждёт? С кем он свяжет свою дальнейшую судьбу? Улучшится ли добыча пряности на «Беде» или всё останется по-прежнему?

Чем завершилось столкновение персонажей игроков с фрименами? Они расстались союзниками? Врагами? Или ни те, ни другие ещё не приняли окончательного решения? Пролилась ли кровь? Обменялись ли стороны подарками? Персонажей игроков ограбили и унизили? Драсиль стал для персонажей непримиримым врагом или потенциальным другом? Как бы там ни было, фримены не забудут случайной встречи в пустыне и вскоре вновь выйдут на контакт – чтобы совершить месть или попросить об услуге.

Кому Мезос сбывала контрабандную пряность? Персонажи игроков положили конец этой преступной схеме или стали использовать её в своих целях?

Что стало с предательницей Обрегон? Её разоблачили персонажи игроков или она сама решила открыть карты? Её схватили? Убили? Или ей удалось сбежать? Появится ли она вновь, чтобы строить козни персонажам игроков, ведь она, как никто другой, знает всю подноготную того дома, места в котором ей не нашлось?

Призналась ли Обрегон, кто её таинственный покровитель? Был ли это кто-то из очевидных врагов или, быть может, представитель дома, притворявшегося союзником? Возможно, он вообще не из числа аристократии? Например, агент Бене Гессерит? Или его подослал сам Падишах-Император, желающий стравить дом персонажей игроков с другим домом ради осуществления своих коварных замыслов?

Приложения

Глубоко в подсознании людей укоренилась поистине извращённая потребность в разумно устроенной, логичной и упорядоченной Вселенной. Но дело в том, что реальная Вселенная всегда, пусть на один шаг, опережает логику.

Принцесса Ирулан, «Избранные изречения Муад'Диба»

ДЮНА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИМПЕРИИ

ЛИСТ БЛАГОРОДНОГО ДОМА

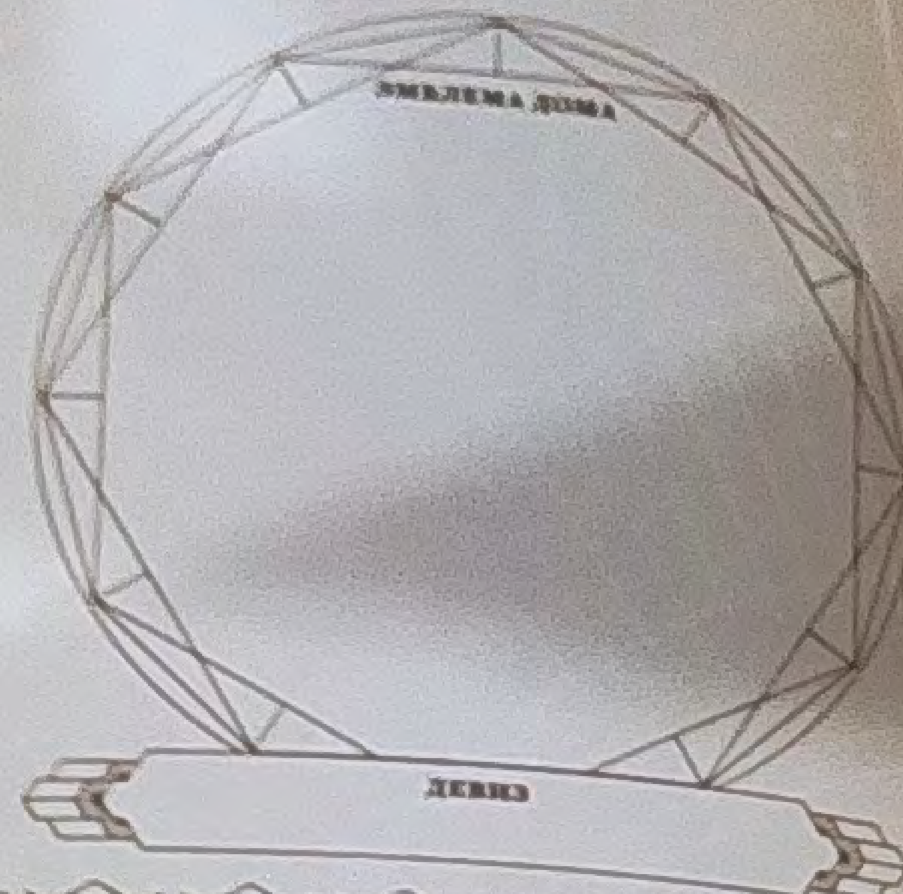
ОПИСАНИЕ

НАЗВАНИЕ ДОМА

РОДОВАЯ ПЛАНЕТА

СТАТУС

ДОМИНАНТЫ



ДЕВИЗ

ПРОФИЛИ

ДОЛЖНОСТИ

ГЛАВА ДОМА

КОНСОРТ

НАСЛЕДНИК

ГЛАВНЫЙ МЕДИК

ГЛАВНЫЙ УЧЁНЫЙ

КАЗНАЧЕЙ

МАСТЕР ВОЙНЫ

МАСТЕР МЕЧА

МАСТЕР-ШПИОН

СОВЕТНИК

СУДЬЯ

УПРАВЛЯЮЩИЙ

ЭМИССАР

ВРАГИ

НАЗВАНИЕ | СТАТУС

СТЕПЕНЬ ВРАЖДЫ | ПРИЧИНА

ЗАМЕТКИ

НАЗВАНИЕ | СТАТУС

СТЕПЕНЬ ВРАЖДЫ | ПРИЧИНА

ЗАМЕТКИ

НАЗВАНИЕ | СТАТУС

СТЕПЕНЬ ВРАЖДЫ | ПРИЧИНА

ЗАМЕТКИ

НАЗВАНИЕ | СТАТУС

СТЕПЕНЬ ВРАЖДЫ | ПРИЧИНА

ЗАМЕТКИ

ДЮНА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИМПЕРИИ

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

ОПИСАНИЕ

ИМЯ

НАЗВАНИЕ ДОМА

ДОЛЖНОСТЬ

ФРАКЦИЯ

ДОМИНАНТЫ

ЦЕЛЬ

СТИМУЛ | УБЕЖДЕНИЕ

ДОЛГ

ВЕРА

СПРАВЕДЛИВОСТЬ

ВЛАСТЬ

ИСТИНА

ТАЛАНТЫ

АКТИВЫ

НАВЫК | СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

БОЙ

ОБЩЕНИЕ

ВЫДЕРЖКА

ФИЗПОДГОТОВКА

ПОЗНАНИЕ

ОЧКИ РАЗВИТИЯ

ОЧ... РЕШИ...

Навыки

стр. 102

- **Бой:** физический конфликт и стратегия.
- **Общение:** социальное взаимодействие.
- **Выдержка:** выносливость и воля.
- **Физподготовка:** атлетизм и скорость реакции.
- **Познание:** знания и умственные задачи.

Стимулы

105

- **Долг:** в чём ваши обязанности.
- **Вера:** что велит вам сердце.
- **Справедливость:** что хорошо и правильно.
- **Власть:** чего вы хотите.
- **Истина:** какова объективная реальность.

Степени сложности

стр. 146

Легко (сложность 0)

- Вышибить застрявшую дверь.
- Попросить об элементарной услуге.
- Раздобыть сведения о чём-то общеизвестном.

Проблематично (сложность 1)

- Вскрыть простой замок.
- Попросить об услуге хорошего друга.
- Раздобыть сведения о чём-то личном, но не тайном.

Сложно (сложность 2)

- Вскрыть сложный замок.
- Попросить об услуге, которая не доставит слишком много хлопот.
- Раздобыть конфиденциальную или секретную информацию.

Впечатляюще (сложность 3)

- Вскрыть сложный замок в спешке.
- Попросить о серьёзной услуге человека, которому вы уже должны.
- Раздобыть информацию, которую пытается скрыть могущественная группировка.

Отчаянно (сложность 4)

- Вскрыть сложный замок в спешке и без нужных инструментов.
- Попросить о неоценимой услуге.
- Раздобыть информацию, само существование которой скрывается.

Эпически (сложность 5)

- Вскрыть сложный замок в спешке и без нужных инструментов, когда вокруг разворачивается битва.
- Попросить незнакомца об услуге, связанной с большой опасностью.
- Раздобыть информацию, само существование которой скрывается на протяжении многих веков.

Доминанта

стр. 144

- Позволяет совершить то, что невозможно при обычных обстоятельствах.
- Делает проверку проще (сложность −1).
- Делает проверку сложнее (сложность +1; проверка может понадобиться там, где обычно она не требовалась).
- Не позволяет сделать то, что возможно при обычных обстоятельствах.

Порядок совершения проверки

стр. 148-149

1. Игрок описывает действие.
2. Ведущий выбирает навык и специализацию (можно использовать только одну).
3. Игрок выбирает убеждение:
   - если есть подходящее, используйте соответствующий стимул;
   - если нет подходящего, используйте один из оставшихся стимулов;
   - если действие противоречит убеждению, вы можете **поставить под сомнение** стимул или **подчиниться** ему.
4. Ведущий определяет сложность проверки.
5. Ведущий и игрок тратят очки Импульса, Угрозы и/или Решимости.
6. Игрок бросает кости и подсчитывает успехи:
   - если на кости выпал результат, который меньше или равен порогу успеха, засчитывается 1 успех;
   - если на кости выпал результат 1 (а при наличии подходящей специализации – результат меньший или равный рангу навыка), засчитываются 2 успеха;
   - все избыточные успехи превращаются в очки Импульса.

- **Порог успеха** = навык + стимул
- **Набор костей** = 2d20 (можно увеличить до 5d20)

Помощь

- Каждый помощник бросает 1d20 (этот набор костей нельзя увеличить).
- Помощники вычисляют собственный порог успеха, используя свои навык и стимул. Они могут применять специализации.

Затруднения

Если на игральной кости выпал результат 20 (или в некоторых случаях меньше), у персонажа возникает затруднение.

Вероятность	Описание	Затруднения при результате...
1 из 20	Небольшая	20
2 из 20	Повышенная	19-20
3 из 20	Высокая	18-20
4 из 20	Серьёзная	17-20
5 из 20	Огромная	16-20

Плата за успех

При проваленной проверке персонаж может добиться успеха ценой затруднения.

РЕШИМОСТЬ (только для игроков)

Очки Решимости можно тратить только при совершении такого действия, которое не противоречит убеждению, связанному с использованным стимулом. В противном случае игрок может получить 1 очко Решимости, **поставив под сомнение** стимул или **подчинившись** ему. Решимость можно потратить следующим образом (каждый выбор в списке стоит 1 очко Решимости):

- **Гарантированный критический успех:** считается, что на одной из костей выпало 1.
- **Переброс:** можно бросить заново одну или несколько костей.
- **Доминанта:** можно ввести в игру новую доминанту, изменить или устранить имеющуюся.
- **Дополнительное действие:** можно совершить ещё одно действие во время конфликта.

ПРОТИВОРЕЧИЯ

стр. 146-147

Если действие, которое совершает персонаж, **не противоречит** убеждению, связанному с использованным стимулом, персонаж проходит проверку как обычно и может при этом использовать очки Решимости.

Если действие **противоречит** убеждению, персонаж на свой выбор может либо **поставить стимул под сомнение**, либо **подчиниться** ему. При этом он получает 1 очко Решимости. Если игрока не устраивают оба варианта выбора, он может отказаться от очка Решимости и вместо этого выбрать другой стимул.

- Если игрок решает **подчиниться** стимулу, он проходит проверку как обычно, но после этого у него возникает **затруднение**.
- Если игрок решает **поставить под сомнение** стимул, он проходит проверку как обычно, но после этого он должен отказаться от **убеждения**. Персонаж не сможет использовать соответствующий стимул, пока не **переосмыслит** его.

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ СТИМУЛОВ

Персонаж может переосмыслить стимул либо между приключениями, либо после сцены, в которой занимался самоанализом. Есть два способа переосмысления:

- у него появляется **новое убеждение**, отражающее произошедшее изменение во взглядах;
- он **сменяет приоритеты**, и на передний план выходит новый стимул. Поменяйте местами ранги переосмысленного стимула и следующего за ним по убыванию. Если у переосмысленного стимула остался ранг 6 или выше, верните вычеркнутое убеждение. Если у стимула без убеждения стал ранг 6 или выше, сформулируйте для него убеждение.

Убеждение должно быть связано с той ситуацией, которая вызвала переосмысление.

УГРОЗА

Игроки могут увеличивать Угрозу несколькими способами:

- **Купить дополнительные d20** как Импульс (1-3 очка за кость).
- **Игнорировать затруднения** (2 очка за затруднение).
- **Эскалация** возникает из-за действий, которые накаляют обстановку, увеличивая Угрозу (1 очко).

Ведущий может увеличить Угрозу несколькими способами:

- **Враждебная обстановка** новой сцены, будь то среда или обстоятельства, могут увеличить Угрозу (1–2 очка).
- **Импульс персонажей ведущего**, а точнее, все полученные ими лишние успехи (т. е. превышающие сложность) увеличивают Угрозу (вариативно).

ТРАТА УГРОЗЫ (только для ведущего)

- **Купить дополнительные d20** (1–3 очка за кость):
  - за первую кость – 1 Угроза;
  - за вторую – 2 Угрозы;
  - за третью – 3 Угрозы.
- **Увеличить сложность** проверки игрока (до броска костей) на 1 за каждые 2 очка Угрозы (2 очка).
- **Ослабить угрозу** от персонажей ведущего: в ситуациях, когда персонажи игроков своими действиями или решениями увеличивают Угрозу, персонажи ведущего теми же действиями и решениями уменьшают Угрозу на равное количество очков (вариативно).
- **Избавиться от затруднения** у персонажа ведущего (2 очка).
- **Ввести доминанту** – определить, изменить или устранить доминанту (2 очка).
- **Повернуть сюжет и изменить обстановку** в невыгодное для персонажей игроков русло (вариативно).
- **Задействовать конкурирующий дом** в сцене (1 очко).
- **Использовать Решимость персонажей ведущего** – в этом случае можно воспользоваться теми же преимуществами, что даёт 1 очко Решимости. Если персонаж ведущего должен получить очко Решимости, он вместо этого увеличивает Угрозу на 3 (3 очка).

СПОСОБЫ ТРАТЫ ИМПУЛЬСА

- **Ввести доминанту или актив** (2 очка):
  - Это должно соотноситься с действием, которое пред принял персонаж, а также являться результатом этог действия.
- **Купить дополнительные d20** (1-3 очка за кость):
  - за первую кость – 1 Импульс;
  - за вторую – 2 Импульса;
  - за третью – 3 Импульса.
- **Получить информацию** (1 очко за 1 вопрос):
  - За 1 Импульс игрок может задать ведущему 1 в на который тот должен ответить правдиво, но зательно исчерпывающе.

КОНФЛИКТ

Формы конфликта:

- Дуэль – физический конфликт между двумя индивидуумами (стр. 171).
- Сражение – физический конфликт между небольшими группами людей (стр. 174).
- Война – крупномасштабный конфликт между огромными массами людей (стр. 180).
- Шпионаж – конфликт, основанный на скрытности и обмане (стр. 177).
- Интрига – социальный конфликт (стр. 184).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АКТИВОВ

Чтобы переместить актив в соседнюю зону, нужно пройти проверку навыка (сложность 2). В случае успеха можно дополнительно потратить 2 очка Импульса, чтобы переместить актив ещё на одну зону.

- Переместив свой актив **незаметно**, можно бесплатно удержать инициативу в этом ходу.
- Переместив свой актив **вызывающе**, можно переместить один из активов противника на одну зону.
- **В случае провала** нельзя удерживать инициативу и тратить Импульс на дополнительное перемещение, а противник может бесплатно переместить один из своих активов на одну зону.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВОВ

- Атака с целью победы над врагом или причинения ему какого-либо ущерба (см. врезку «Проведение атаки»).
- Попытка вывести из игры один из активов противника.
- Попытка ввести новую доминанту сцены или ввести в игру актив для себя или своего союзника.
- Попытка преодолеть препятствие или справиться с окружающей средой.
- Попытка получить сведения о текущем положении вещей.
- Попытка устранить доминанту или затруднение, возникшее у союзника, или оказать помощь союзнику, потерпевшему поражение.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

1. Выберите **цель** атаки и **актив**, который собираетесь использовать.
2. Проведите **состязание**: противник делает бросок со сложностью 0. После этого вы делаете бросок со сложностью, равной числу полученных им успехов. За каждый защитный актив в зоне, на которую пришлась атака, сложность увеличивается на 1.
   а) Если вы победили в состязании, ваша атака успешна.
   б) Если вы проиграли в состязании, ваша атака провалена. Действие заканчивается, и после этого нельзя удерживать инициативу.
3. В случае победы результат зависит от сущности противника.
   а) Если противник – один из незначительных персонажей, он терпит **поражение**.
   б) Если противник – важный или ключевой персонаж, то окончательная победа над ним – это **длительная задача** с условием, равным наиболее подходящему навыку противника. Каждая успешная проверка даёт вам X очков, где X = 2 + Качество актива. Можно добавить +1, потратив 2 очка Импульса. Как только вы наберёте достаточно очков, чтобы выполнить условие, противник терпит поражение.
4. Если противник потерпел поражение, вы можете потратить 2 очка Импульса, чтобы у него возникли **долговременные последствия.**

КАК ИЗБЕЖАТЬ ПОРАЖЕНИЯ

Все персонажи игроков, а также все остальные важные и ключевые персонажи могут **один раз за сцену** *Избежать поражения:*

- Персонаж должен расплатиться очками Импульса или Угрозы. Кроме того, у него возникает затруднение.
- Стоимость = 1 очко + Качество использованного при атаке актива + 1 очко за каждое потраченное атакующим очко Импульса или Угрозы.
- Избежавший поражения персонаж продолжает участвовать в конфликте. Причинённый ему до этого ущерб не восстанавливается.

ОЧКИ РАЗВИТИЯ

стр. 138

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ РАЗВИТИЯ

- **Неприятности:**
  - **Боль.** Вы терпите поражение в конфликте (1 очко Развития).
  - **Провал.** Вы проваливаете проверку, сложность которой 3 или выше (1 очко Развития).
  - **Кризис.** Ведущий тратит одновременно 4 или больше очков Угрозы (1 очко Развития).
- **Цель.** Действия приближают вас к цели (1-3 очка Развития).
- **Впечатление.** За хорошо сыгранную сцену, продуманный план или другой значительный вклад в игру (не более ... очка за игровую встречу для каждого игрока).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ РАЗВИТИЯ

- **+1 к рангу навыка.** 10 очков Развития + ещё 1 за каждое предыдущее увеличение ранга.
- **Специализация.** Стоимость равна количеству уже имеющихся у персонажа специализаций.
- **Талант.** Стоимость равна утроенному количеству уже имеющихся у персонажа талантов.
- **Актив.** Добавление актива стоит 3 очка Развития, а улучшение Качества – в два раза больше очков Развития, чем требуемое Качество актива.
- **Переобучение.** Стоимость приобретения навыка, специализации или таланта уменьшается вдвое (округление в большую сторону), но персонаж жертвует для этого другой характеристикой (см. стр. 139).
- **Стимулы** персонажа меняются только в ходе игры (см. ... 146-147 и стр. 150).

Создание персонажа ведущего

стр. 137, 240

Незначительный персонаж

- **Доминанты.** Одна доминанта, описывающая основную функцию (солдат, слуга, шпион и т. п.)
- **Стимулы.** Вместо стимулов – одна общая мотивация с рангом от 4 до 8. Убеждений нет.
- **Навыки.** Один навык с рангом 6 (соответствующий роду занятий), два навыка с рангом 5, два навыка с рангом 4.
- **Специализации.** Одна для навыка с рангом 6.

Важный персонаж

- **Доминанты.** Одна доминанта, описывающая основную функцию (офицер, пилот, учёный и т. п.); возможна вторая доминанта, отражающая репутацию.
- **Стимулы.** Один стимул с рангом 7, один с рангом 6, остальные с рангом 5. Есть убеждения, связанные с самыми важными стимулами (одним из них или обоими).
- **Навыки.** Один навык с рангом 7 (соответствующий роду занятий), один с рангом 6, два с рангом 5, один с рангом 4.
- **Специализации.** Три для навыка с рангом 8, две для навыка с рангом 7, по одной для навыков с рангом 6.
- **Таланты.** Один талант, хотя у некоторых может быть два (по усмотрению ведущего).

Ключевой персонаж

- **Доминанты.** Одна доминанта, описывающая основную функцию; вторая доминанта, отражающая репутацию. Могут иметь третью доминанту, отражающую принадлежность к фракции.
- **Стимулы.** По одному стимулу с рангом 8, 7, 6, 5 и 4. Убеждения есть у каждого стимула с рангом 6 и выше.
- **Навыки.** Можно свободно распределить 11 очков между навыками (начальный ранг равен 4, а максимальный – 8).
- **Специализации.** От трёх до пяти специализаций, соответствующих концепции персонажа.
- **Таланты.** От двух до четырёх талантов или особенностей.

Особенности персонажей ведущего

Ведущий может выбрать один из приведённых ниже вариантов вместо таланта для ключевого персонажа:

- **Иной подход:** в определённых обстоятельствах персонаж может использовать указанный навык вместо любого другого.
- **Опасный противник:** когда персонаж использует указанный навык или действует определённым образом и при этом приобретает дополнительные d20 за очки Угрозы, он может перебросить одну кость из набора костей.
- **Опыт:** когда персонаж проходит определённого рода проверки, он может снизить сложность на 1 (вплоть до 0).
- **Профессионал:** когда персонаж использует указанный навык определённым образом, первый из дополнительных d20 он получает бесплатно.
- **Работа в команде:** когда персонаж помогает другому персонажу определённым образом, он может перебросить d20.
- **Уникальная способность:** потратив 1 или больше очков Угрозы, персонаж может получить уникальное преимущество.

Генератор случайных завязок

Результат	Действие	Объект	Место	Противник	Персонаж
1–4	Выкрасть или похитить…	Секретные сведения	Склад	Сардаукары	Башира, глава службы безопасности малого дома
5–8	Разгадать тайну…	Наследник малого дома	Имение	Системы безопасности	Каунос, торговец
9–12	Расследовать убийство или саботаж…	Артефакт	Сиетч	Пустыня	Анка, фримен и продаве дистикомбов
13–16	Убить или уничтожить…	Запретная технология	База контрабандистов	Космическая гильдия	Хигай, контрабандис
17–20	Спасти или вернуть…	Тайный запас пряности	Пустыня	Контрабандисты	Акира, пилот орнитоп